

日 本 国 特 許 庁

JAPAN PATENT OFFICE

PCT/JP 03/05314

24.04.03

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2003年 2月14日

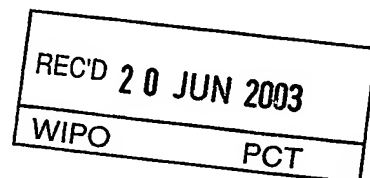
出 願 番 号

Application Number:

特願2003-037152

[ST.10/C]:

[JP2003-037152]



出 願 人

Applicant(s):

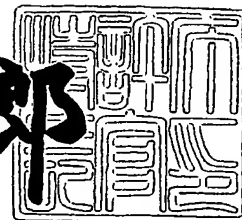
シャープ株式会社

PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2003年 6月 2日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特2003-3042148

BEST AVAILABLE COPY

【書類名】 特許願  
 【整理番号】 1030091  
 【提出日】 平成15年 2月14日  
 【あて先】 特許庁長官殿  
 【国際特許分類】 H04N 13/00  
 G06T 1/00

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

【氏名】 井上 理

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

【氏名】 伊藤 典男

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

【氏名】 堅田 裕之

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

【氏名】 野村 敏男

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

【氏名】 内海 端

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

【氏名】 青野 友子

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号 シャープ株式会社内

【氏名】 矢部 博明

【特許出願人】

【識別番号】 000005049

【住所又は居所】 大阪府大阪市阿倍野区長池町 2 2 番 2 2 号

【氏名又は名称】 シャープ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100064746

【弁理士】

【氏名又は名称】 深見 久郎

【選任した代理人】

【識別番号】 100085132

【弁理士】

【氏名又は名称】 森田 俊雄

【選任した代理人】

【識別番号】 100083703

【弁理士】

【氏名又は名称】 仲村 義平

【選任した代理人】

【識別番号】 100096781

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀井 豊

【選任した代理人】

【識別番号】 100098316

【弁理士】

【氏名又は名称】 野田 久登

【選任した代理人】

【識別番号】 100109162

【弁理士】

【氏名又は名称】 酒井 將行

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2002-124671

【出願日】 平成14年 4月25日

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2002-286098

【出願日】 平成14年 9月30日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 008693

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0208500

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 マルチメディア情報再生装置

【特許請求の範囲】

【請求項1】 2次元画像および／または3次元画像を複数個含むマルチメディア情報を再生するマルチメディア情報再生装置であって、

前記マルチメディア情報に含まれる図形および文字情報を復号しページ画像を得るページデータ復号部と、

前記ページ画像を3次元画像に変換する2D／3D変換部と、

前記2D／3D変換部で生成された3次元画像と、前記マルチメディア情報に含まれる3次元画像を合成する第1の合成部を備えたことを特徴とする、マルチメディア情報再生装置。

【請求項2】 複数の2次元画像を合成する第2の合成部をさらに備え、前記生成部は、前記第2の合成部で合成された2次元画像データを3次元画像データに変換することを特徴とする、請求項1に記載のマルチメディア情報再生装置。

【請求項3】 文字情報に対応した第1のフォントイメージと第2のフォントイメージを備え、文字情報を3次元表示する際に、前記第1のフォントイメージを用い、文字情報を2次元表示する際に前記第2のフォントイメージを用いることを特徴とする、請求項1または2に記載のマルチメディア情報再生装置。

【請求項4】 前記ページデータ復号部において、第1または第2のフォントイメージを用いてページ画像を得ることを特徴とする、請求項3に記載のマルチメディア情報再生装置。

【請求項5】 前記2D／3D変換部において、第1または第2のフォントイメージを用いて3次元画像を得ることを特徴とする、請求項3に記載のマルチメディア情報再生装置。

【請求項6】 前記第1および第2のフォントイメージを蓄積するフォントイメージ蓄積部と、

第1または第2のフォントイメージを選択するスイッチと、  
をさらに備えることを特徴とする、請求項4または5に記載のマルチメディア情

報再生装置。

【請求項7】 第2のフォントイメージを第1のフォントイメージに変換するフォント変換部をさらに備えることを特徴とする、請求項4または5に記載にマルチメディア情報再生装置。

【請求項8】 前記第1のフォントイメージは複数の濃淡情報から成り、文字の太さが見かけ上細くなるように配置されていることを特徴とする、請求項1から7のいずれかに記載のマルチメディア情報再生装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、3次元表示するための画像データをファイルに生成する際に画像データに属性情報を付随させるマルチメディア情報再生装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、3次元画像を表示する様々な方法が提案されてきた。その中でも一般的に用いられているのは両眼視差を利用する「2眼式」と呼ばれるものである。すなわち、両眼視差を持った左目用画像と右目用画像を用意し、それぞれ独立に左右の眼に投影することにより立体視を行う。

【0003】

図15は、この2眼式の代表的なものの1つである「時分割方式」を説明するための概念図である。

【0004】

この時分割方式では、図15のように、左目用画像と右目用画像が垂直1ラインおきに交互にならんだ形に配置し、左目用画像を表示するフィールドと右目用画像を表示するフィールドを交互に切り替えて表示するものである。左目用画像及び右目用画像は通常の2次元表示時に比べて垂直解像度が半分になっている。観察者はディスプレイの切り替え周期に同期して開閉するシャッタ式のメガネを着用する。ここで使用するシャッタは、左目用画像が表示されている時は左目側

が開いて右目側が閉じ、右目用画像が表示されている時は左目側が閉じて右目側が開く。このようにすることにより左目用画像は左目だけで、右目用画像は右目だけで観察されることになり、立体視を行うことができる。

【0005】

図16は、2眼式のもう1つの代表的な方式である「パラクスバリア方式」を説明するための概念図である。

【0006】

図16(a)は、視差が生じる原理を示す図である。一方、図16(b)は、パラクスバリア方式で表示される画面を示す図である。

【0007】

図16(b)に示すような左目用画像と右目用画像のペアがストライプ状に並んだ画像を、図16(a)に示すように、画像表示パネル91に表示し、この画像に対応した間隔でスリットを持ついわゆるパラクスバリア92をその前面に置くことにより、左目用画像は左目93だけで、右目用画像は右目94だけで観察することにより立体視を行う。

【0008】

ところで、特開平11-41627号公報において、パラクスバリア方式と同様の原理に基づくレンチキュラ方式の3次元表示に用いる記録データ形式の一例が開示されている。

【0009】

図17は、このような「レンチキュラ方式」の記録データ形式の一例を示す概念図である。

【0010】

すなわち、図17(a)に示す左目用画像101と図17(b)に示す右目用画像102から、それぞれを間引きして図17(c)に示す1枚の混合画像103を作って記録し、再生時にはこの混合画像103を並べ替えることにより図16(b)に示したような合成画像が作成される。

【0011】

【特許文献1】

特開平11-41627号公報

【0012】

【発明が解決しようとする課題】

上記の2眼式の例に限らず、3次元画像を表示するには様々な方法があり、一般的に異なる表示方式間での記録データの互換性はない。

【0013】

例えば、時分割方式用に記録されたデータをそのままパララクスバリア方式の3次元ディスプレイに表示することはできない。従って、従来の3次元表示システムにおいては、最初から表示方法を固定したデータ記録が行われており、記録データに汎用性を持たせることは考えられていない。例えば、パララクスバリア方式の3次元ディスプレイを使うと決めたら、そのディスプレイに表示するためのデータを記録媒体に記録するのだが、他の方式のディスプレイに表示する可能性などは考えられていないため、記録データがパララクスバリア方式のためのデータだという情報はファイル上に記録されない。

【0014】

表示方式以外にも視点数や間引き方法など、3次元表示に必要な情報はいろいろあるが、表示形式を1つに固定してしまっているためにそれらの情報もファイルには記録されない。いつも同じ形式を使うなら、あえてその情報を記録する必要がないからだが、このために記録データの汎用性が著しく損なわれている。例えば、パララクスバリア方式（あるいはレンチキュラ方式）用のデータを記録する場合に限っても、左目用画像と右目用画像を別々のシーケンスとして記録することもできるし、図17(c)のような左目用画像と右目用画像が画面半分ずつ左右に並んだ混合画像を記録することもできるし、図16(b)のような左目用画像と右目用画像のペアがストライプ状に並んだ合成画像を記録することもでき、当然記録形式が違えばその後表示するための処理方法も異なるが、記録されたデータからはどの形式で記録されたかを知ることができないため、第三者がそのデータを手にした時、どのような処理によって表示すればよいのかわからないという問題がある。

【0015】



本発明は、上記のような問題点を解決するためになされたものであって、その目的は、3次元表示のための画像データに汎用性を持たせたマルチメディア情報再生装置を提供することにある。

【0016】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため、本発明のある局面に従うと、2次元画像および／または3次元画像を複数個含むマルチメディア情報を再生するマルチメディア情報再生装置であって、マルチメディア情報に含まれる図形および文字情報を復号しページ画像を得るページデータ復号部と、ページ画像を3次元画像に変換する2D／3D変換部と、2D／3D変換部で生成された3次元画像と、マルチメディア情報に含まれる3次元画像を合成する第1の合成部を備える。

【0017】

好ましくは、複数の2次元画像を合成する第2の合成部をさらに備え、生成部は、第2の合成部で合成された2次元画像データを3次元画像データに変換する。

【0018】

好ましくは、文字情報に対応した第1のフォントイメージと第2のフォントイメージを備え、文字情報を3次元表示する際に、第1のフォントイメージを用い、文字情報を2次元表示する際に第2のフォントイメージを用いる。

【0019】

好ましくは、ページデータ復号部において、第1または第2のフォントイメージを用いてページ画像を得る。

【0020】

好ましくは、2D／3D変換部において、第1または第2のフォントイメージを用いて3次元画像を得る。

【0021】

好ましくは、第1および第2のフォントイメージを蓄積するフォントイメージ蓄積部と、第1または第2のフォントイメージを選択するスイッチとをさらに備える。

【0022】

好ましくは、第2のフォントイメージを第1のフォントイメージに変換するフォント変換部をさらに備える。

【0023】

好ましくは、第1のフォントイメージは複数の濃淡情報から成り、文字の太さが見かけ上細くなるように配置されている。

したがって、本発明のマルチメディア情報再生装置によれば、複数の2次元画像データと3次元画像データが1つのマルチメディア情報ファイルに含まれる場合でも、マルチメディア情報ファイル中に含まれる3次元画像表示制御情報を解析することにより、3次元画像データと2次元画像データを表示方法に合わせて適切に変換し、正しく表示することが可能となる。

【0024】

#### 【発明の実施の形態】

以下、本発明の構成、作用および効果を図に従って説明する。なお、図中同一または相当部分には同一符号を付して、その説明は繰返さない。

【0025】

図1は、本発明の実施の形態において生成されるマルチメディア情報ファイルの構造を示す図である。

【0026】

マルチメディア情報ファイルは3次元画像データと2次元画像データのどちらを含んでいても良いが、以下では3次元画像データを含む場合の例について説明する。

【0027】

まず、図1(a)を参照して、マルチメディア情報ファイルは、ヘッダ制御情報1と、3次元表示制御情報2と、3次元画像データ3との少なくとも3つの構成要素を含んでいる。

【0028】

ヘッダ制御情報1は、例えば画像のサイズなど3次元画像データ3を再生するために必要な制御情報である。3次元表示制御情報2は、得られた3次元画像を

所望の3次元形式に変換するために必要な制御情報である。また、3次元画像データ3は、3次元画像データそのものである。

【0029】

3次元画像データ3は、静止画データでも動画データであってもよい。また、マルチメディア情報ファイルには音声データを一緒に記録してもよいが、簡単のためここでは省略する。また、これ以外の付加情報を含んでもよい。

【0030】

なお、マルチメディア情報ファイルが2次元画像データを含んでいる場合には、3次元表示制御情報は付加されない。

【0031】

それぞれの構成要素はオブジェクトと呼ばれる。各オブジェクトは、図1(b)に示すような形をしている。すなわち、まずオブジェクトを識別するためのオブジェクトID4と、オブジェクトサイズ5とが書かれ、その後オブジェクトサイズ5で規定される長さのオブジェクトデータ6が続く。オブジェクトID4とオブジェクトサイズ5を合わせてオブジェクトヘッダと呼ぶ。このオブジェクトは階層構造をとることが可能である。

【0032】

なお、図1(a)において、ヘッダ制御情報1、3次元表示制御情報2及び3次元画像データ3は、本来、それぞれヘッダ制御情報オブジェクト1、3次元表示制御情報オブジェクト2及び3次元画像データオブジェクト3と呼ぶべきものだが、呼称が長くなるのを避けるため、ここでは「オブジェクト」という表記を省略する。

【0033】

図1(c)は、3次元画像データ3の構造の一例を示す図である。3次元画像データ3では、オブジェクトIDやオブジェクトサイズを含むオブジェクトヘッダ7の後に、複数のパケット8が続く。パケット8はデータを通信する際の最小単位であり、各パケットはパケットヘッダとパケットデータにより構成される。なお、3次元画像データ3は必ずしもパケット化されている必要はなく、一続きのデータ列であってもよい。

## 【0034】

図2は、本実施の形態における画像データ記録装置100の構成を示すブロック図である。

## 【0035】

図2を参照して、画像データ記録装置100は、3次元表示制御情報生成部11と、ファイル生成部12とを備える。

## 【0036】

3次元表示制御情報生成部11は、必要なパラメータを外部から受け取り、3次元表示制御情報を1つのオブジェクトとして生成する。ファイル生成部12は3次元表示制御情報と3次元画像データとを受け取り、さらにヘッダ制御情報を付け加えることによって、図1に示したようなマルチメディア情報ファイルを生成し出力する。ここでの3次元画像データは非圧縮データであってもよいし、圧縮符号化されたデータであってもよい。

## 【0037】

なお、生成されたマルチメディア情報ファイルは記録媒体13に記録してもよいし、直接通信路に送出してもよい。

## 【0038】

次に、本発明のマルチメディア情報再生装置の一例として、本実施の形態における画像データ再生装置について説明する。

## 【0039】

図3は、図1(a)に示したような3次元画像データを含むマルチメディア情報ファイルが入力される画像データ再生装置200の構成を説明するためのブロック図である。

## 【0040】

図3を参照して、画像データ再生装置200は、ファイル構造解析部21と、ファイルヘッダ解析部22と、データ再生部23と、表示部24と、3次元表示制御情報解析部25と、データ変換部26とを備える。マルチメディア情報ファイルは、記録媒体13から、あるいは通信路から供給される。

## 【0041】

入力されたマルチメディア情報ファイルは、ファイル構造解析部 21 でヘッダ制御情報、3次元画像データ及び3次元表示制御情報のそれぞれが認識され、ヘッダ制御情報はファイルヘッダ解析部 22 へ、3次元画像データはデータ再生部 23 へ、3次元表示制御情報は3次元表示制御情報解析部 25 へそれぞれ送られる。

#### 【0042】

ファイルヘッダ解析部 22 ではヘッダ制御情報の解析を行い、3次元画像データの再生に必要な情報をデータ再生部 23 に渡す。データ再生部 23 では、データの逆多重化やパケットからのデータ取り出し、さらにデータが圧縮符号化されている場合にはその復号を行う。3次元表示制御情報解析部 25 では3次元表示制御情報を解析し、得られた情報をデータ変換部 26 に渡す。データ変換部 26 は所望の3次元表示形式に合うように復号された3次元画像データを変換し、表示部 24 へ出力する。表示部 24 は再生装置から独立した単体の3次元ディスプレイであってもよい。

#### 【0043】

図4は、3次元表示制御情報2に記述する具体的な情報を説明するための概念図である。

#### 【0044】

図4(a)にその一部を示すように、3次元表示制御情報2に記述する具体的な情報には、視点数、各視点位置に対応するストリーム、間引き方向、カメラ配置、視差量シフト限度、枠表示の有無、枠画像データ、視差像切替ピッチ、サンプリングパターン、画像配置、反転の有無などがある。

#### 【0045】

以下、図4(a)に示した3次元表示制御情報について、さらに詳細に説明する。

#### 【0046】

図4(a)における「視点数」とは、文字通り視点すなわち視差像の数であり、上述の2眼式のデータであれば2となる。

#### 【0047】

カメラを用いた撮影ではカメラが眼の役割をするので、撮影時に使用したカメラの数ということもできる。人間の眼は2つしかないので、視点数が3以上の場合、データとしては冗長であるが、観察者の移動に合わせて観察像が変化するのでより自然な立体視が可能となる。

【0048】

図4（a）において視点数を記述した行の次の2行（視点位置L、視点位置R）は、それぞれ左の視点位置と右の視点位置に対応する「ストリーム番号」を示している。

【0049】

ここで、「ストリーム番号」についてさらに詳しく説明する。

図4（b）に示すように、音声と左目用画像と右目用画像のそれぞれが別のストリームとなっており、それをパケット多重化して記録する場合を考えると、多重化されたデータにおいて各パケットが音声データなのか左目用画像データなのか右目用画像データなのかを識別するために、各ストリームに固有のストリーム番号が付与される。

【0050】

図4（b）の例では、音声ストリームにはストリーム番号1、左目用画像データにはストリーム番号2、右目用画像データにはストリーム番号3を対応させ、各パケットヘッダにこのストリーム番号を書くことによってデータ種別を明示する。

【0051】

このストリーム番号を用いることにより、図4（a）においては、左目用画像はストリーム番号2、右目用画像はストリーム番号3のデータであることを示している。なお、従来の2次元画像データを取り扱うマルチメディア情報ファイルにおいては、多重化されたストリームに対しては音声と画像の区別しか必要ないため、視点位置との対応を記述したこの情報は3次元画像データを取り扱う場合に特有のものである。

【0052】

以下、さらに図5に示す概念図を用いて、上記「視点数」、「視点位置」につ

いて、さらに説明しておく。

【0053】

図5(a)は、2眼式の例を示しており、図5(b)と図5(c)は6眼式の例を示している。図5(a)の2眼式の場合は、左と右という指定の仕方で視点位置を特定することができる。

【0054】

これに対して、6眼式の場合、図5(b)のように、たとえば、左側において、中央から数えて何番目であるかに応じて、「L1」、「L2」、「L3」と表現する。右側も同様である。

【0055】

あるいは、6眼式の場合、図5(c)のように左からの通し番号で何番目と表現することも可能である。さらには、図5(b)および図5(c)以外の種々の方法が考えられる。

【0056】

視点位置をどのように表現するかについては、あらかじめ送信側と受信側で規格あるいは決まり事として共有されている必要がある。何の取り決めもなしでは、例えばch3と書いてあっても左から3番目なのか右から3番目なのかがわからなくなってしまうからである。

【0057】

図6は、6眼式の場合において、視点位置と対応するストリームの記述の例を示す概念図であり、図4(a)と対比される図である。

【0058】

図6では、音声ストリームはストリーム番号1であって、画像ストリームについては、たとえば、視点位置1～6にストリーム番号2～7を対応させている。そして、各パケットヘッダにこのストリーム番号を書くことによってデータ種別を明示する。

【0059】

一方、図7は、左目用画像と右目用画像が同じストリームとなっている場合において、視点位置と対応するストリームの記述の例を示す概念図である。

## 【0060】

図7(a)に示すように、視点位置Lと視点位置Rには同じストリーム番号（この場合はストリーム番号2）を記述する。この時の多重化データは図7(b)に示すようになり、複数の視差像が1枚の画像に合成されている3次元画像データを記録伝送する場合には、この形態を用いるとよい。

## 【0061】

ここで、再び、図4に戻って、図4(a)における「間引き方向」とは、データを間引いた方向を示すものである。

## 【0062】

例えば、上述した「パララクスバリア方式（あるいはレンチキュラ方式）」において、図16(b)のように左目用画像と右目用画像のペアが縦ストライプ状に並んでいるような画像を作成する場合、左目用画像と右目用画像のそれぞれは通常の2次元画像と比較して水平方向の解像度が半分になっている。この場合は、「間引き方向」には、水平方向に間引きされているという情報を記述する。これは左目用画像と右目用画像がそれぞれ独立した2つのストリームであるか、上述した図17(c)のような混合画像の形になった1つのストリームであるかには関係しない。

## 【0063】

一方、上述した図15は、垂直方向に間引きが行われている画像を示している。したがって、図15の様な場合では、「間引き方向」には、垂直方向に間引きされているという情報を記述する。

## 【0064】

また、図17(a)、(b)のように間引きしていない画像をそのまま伝送し、表示する直前に間引く場合もあり、その場合はファイルに記録された状態では間引きされていないので、間引き方向の情報としては「間引きなし」と記述する。

## 【0065】

なお、この間引き方向のようにパラメータを数値で表現することが困難な場合、図4(c)に示すようなテーブルを設定し、そのインデックスを記述するとい



う方法を取ることが望ましい。

【0066】

例えば、間引き方向が水平方向の場合は、図4（a）の間引き方向の欄に「1」と記述すればよい。この際、インデックスとその意味するものを対応づけた図4（c）のようなテーブルは、送信側と受信側で規格あるいは決まり事として共有されている必要がある。このような表現方法は他のパラメータにも適用することができる。

【0067】

さらに、図4（a）における「カメラ配置」とは複数のカメラをどのように並べて撮影したかを示すものであり、平行型（parallel）、集中型（convergent）、発散型（divergent）の3つに大別される。

【0068】

上述した図5（a）～（c）は平行型の例であり、各カメラの光軸が平行になるように配置されたものである。

【0069】

図8は、「カメラ配置」の他の構成例を示す概念図である。

図8（a）と図8（b）は集中型の例であり、全てのカメラの光軸がある1点に集まるように配置されたものである。

【0070】

一方、図8（c）は発散型の例であり、全てのカメラの光軸がある1点から出ていくように配置されたものである。

【0071】

ここで、図8（a）は2眼式の、図8（b）、（c）は6眼式の例を示している。この情報は視点補間や3次元モデル構築の際に活用される。

【0072】

次に、再び図4に戻って、図4（a）における「視差量シフト限度」について説明する。

【0073】

一般的に、図15や図16を用いて説明したような両眼視差を利用して立体視

するような表示においては、視差量を変化させることにより奥行き感を調整することができる。

#### 【0074】

視差量を変化させるには、具体的には、例えば図16(b)に示す合成画像において左目用画像はそのままにしておき、右目用画像だけを左右どちらかにずらすことにより実現できる。このように画像を左右にずらすことにより視差量を変化させると、表示画面の幅は限られていることから、ずらした分だけ画面の外にはみ出ることになり、その部分は表示できなくなる。従って、極端なずらし量を許すと画像の作成者が是非見てもらいたいと思っているものが表示されなくなる事態が発生する。このため、それを防ぐためにずらし量に制限を設ける。これが「視差量シフト限度」であり、例えば±16ピクセルというように範囲指定する。

#### 【0075】

図4(a)における「枠表示の有無」は、3次元画像データの周囲に枠画像を表示するかどうかを指定する情報である。この枠画像は画面に変化を付けたり、面白味を付加するため、あるいは立体視をしやすくするために表示するものである。

#### 【0076】

図9は、枠画像の構成を説明するための概念図である。

図9(a)は、枠画像を表示しない状態を示し、画面全体が通常の3次元画像表示領域31であり、ここではその幅をWとする。

#### 【0077】

これに対し、図9(b)は、枠画像を表示した状態である。画面全体の大きさは図9(a)と変わらないが、画面の外周には幅 $\Delta d$ の枠画像33が表示され、その内側が3次元画像表示領域32となる。したがって、枠画像を表示しない場合と比較して、枠画像を表示した場合には枠の分だけ3次元画像表示領域が狭くなり、3次元画像表示領域32の幅をW1とすると、 $W = W1 + 2 \cdot \Delta d$ の関係がある。なお、枠画像33の四辺の幅は各辺によって異なってもよい。また、枠画像33はそれ自体が立体視できるような3次元的な枠でもよいし、平面的

に見える 2 次元的な枠でもよい。

【0078】

このとき表示する枠画像データは、再生装置にあらかじめ準備しておいてもよいし、マルチメディア情報ファイルの中に含めて 3 次元画像データと一緒に送るようにしてもよい。

【0079】

図 10 は、このような枠画像を表示させるために「枠画像データ」を供給する構成を説明するためのブロック図である。

【0080】

まず、図 10 (a) は、画像データ再生装置 200 に、「枠画像データ」を予め準備しておく場合の一つの構成の例を示す。図 10 (a) は、図 3 に示した画像データ再生装置 200 における 3 次元表示制御情報解析部 25 の構成の詳細を示したものである。

【0081】

図 10 (a) を参照して、3 次元表示制御情報解析部 25 は、枠画像付加制御部 27 と枠画像格納メモリ 28 とを備える。枠画像付加制御部 27 は、入力された 3 次元表示制御情報のうち枠表示の有無に関する情報を解析し、枠表示有りとになっている場合には枠画像格納メモリ 28 に予め準備されている枠画像をデータ変換部 26 へ出力する。データ変換部 26 では、3 次元画像データにこの枠画像を重畳して表示部 24 へと出力する。

【0082】

図 10 (b) は、枠画像データを再生装置に予め準備しておく場合の別の構成の例を示す。すなわち、図 10 (b) は、図 3 に示した画像データ再生装置 200 における 3 次元表示制御情報解析部 25 の他の構成の詳細を示したものである。

【0083】

図 10 (b) を参照して、3 次元表示制御情報解析部 25 は、枠画像付加制御部 27 と、枠画像選択部 29 と、複数の枠画像格納メモリ 28-1 ~ 28-3 とを備える。

## 【 0 0 8 4 】

図 1 0 ( b ) の例では、枠画像付加制御部 2 7 において枠表示有りと判断された場合には、さらに複数準備されている枠画像のうちどの枠画像を使うかを枠画像選択部 2 9 が判定し、適切な枠画像格納メモリから枠画像データを呼び出してデータ変換部へ出力する。どの枠画像を使うかは 3 次元表示制御情報の中に枠画像データを示す情報として記述する。図 1 0 ( b ) のような場合は、パターン 1 、パターン 2 等と記述することで指定することができる。複数の枠画像としてはテクスチャが異なる枠画像、あるいは飛び出し量が異なる立体的な枠画像を用いることができる。このようにすることにより、3 次元画像データに応じて適切な枠画像を表示することができる。

## 【 0 0 8 5 】

また、デフォルトで使用する枠画像を設定しておき、枠表示有りで枠画像データが指定されていない場合あるいはデフォルトの枠画像が指定された場合にはデフォルト設定されている枠画像を用いるようにしてもよい。枠画像データとして指定された枠画像パターンを再生装置が持っていない場合は、デフォルト設定されている枠画像で代用するものとしてもよい。

## 【 0 0 8 6 】

なお、図 1 0 ( a ) の場合、準備されている枠画像データが 1 つしかないため明示的に指定する必要はないが、枠画像データを示す情報として「デフォルト」と記述してもよい。

## 【 0 0 8 7 】

図 1 0 ( a ) 、 ( b ) のような形態の場合、枠画像のデータは画像データ再生装置 2 0 0 内に格納されており、3 次元表示制御情報中に記載される情報は、予め用意されている 1 または複数の枠画像の中からどの枠画像を使用するかを示す選択情報である。

## 【 0 0 8 8 】

一方、図 1 0 ( c ) は、枠画像データがマルチメディア情報ファイルの中に含まれて 3 次元画像データと一緒に送られる場合において、画像データ再生装置 2 0 0 における 3 次元表示制御情報解析部 2 5 の構成の例を示す。

## 【0089】

図10(c)を参照して、3次元表示制御情報解析部25は、枠画像付加制御部27を備える。枠画像付加制御部27は枠表示有りと判定した場合には、3次元表示制御情報として含まれている枠画像のデータをデータ変換部26へ送る。すなわち、この例では枠画像データを示す情報として選択情報を記述するのではなく、枠画像データそのものを記述する。このようにすることにより、マルチメディア情報ファイルの送り手が自由に生成した枠画像を付加することができる。

## 【0090】

(3次元表示制御情報の他の構成)

以下では、主に上述した図16に示したパララクスバリア方式あるいはレンチキュラ方式に用いられる3次元画像データをファイル化する際に用いられる3次元表示制御情報の例について説明する。

## 【0091】

図4(a)における「視差像切替ピッチ」は、図16(b)のように異なる視差像のストライプを繰り返し配置する際の切替周期を示すものである。

## 【0092】

図11は、パララクスバリア方式で用いる液晶パネルとパララクスバリアのスリットの位置関係を示す概念図である。

## 【0093】

図11には、3次元画像を表示する液晶パネル106を示しているが、ここではR、G、Bがまとまって1組となった単位(105)をピクセル、R、G、Bの各エレメントをサブピクセルと呼ぶことにする。すなわち、1ピクセル=3サブピクセルである。

## 【0094】

図11(a)は、パララクスバリア方式において視差像切替ピッチが1ピクセルである場合を示している。この場合、2ピクセルに対して1つのスリット104が割り当てられる。図11(b)は、図11(a)を上から見た図である。図11(b)に示すとおり、液晶パネル106に表示する像は右目用画像と左目用画像が1ピクセルごとに交互に配置されている。この場合のパララクスバリア1

07のスリット間隔は2ピクセルとなる。

【0095】

一方、図11(c)はパララクスバリア方式において視差像切替ピッチが1サブピクセル(1/3ピクセル)である場合を示している。この場合、2サブピクセルに対して1つのスリット104が割り当てられる。図11(d)は、図11(c)を上から見た図である。図11(d)に示すとおり、液晶パネル106に表示する像は右目用画像と左目用画像が1サブピクセルごとに交互に配置されている。この場合のパララクスバリア108のスリット間隔は2サブピクセルとなる。

【0096】

図4(a)における「サンプリングパターン」は、原画像から水平方向に間引きを行って左目用画像および右目用画像を作る際に、どのような間引き方法を用いたかを示すものである。

【0097】

このサンプリングパターンには、「色再現性優先方式」と「解像度優先方式」がある。

【0098】

図12は、サンプリングパターンを説明するための概念図である。

図12(a)は、「色再現性優先方式」を示し、図12(b)は、「解像度優先方式」を示す。

【0099】

図12では、画像データをR0、G1などの形式で表現しているが、最初のR、G、Bは色成分を、それに続く0、1等の数字はピクセルの水平位置を表している。

【0100】

図12(a)の色再現性優先方式では、データを半分に間引く際にピクセル単位で間引いている。間引かれて残ったデータは1ピクセルおきにサンプリングされた偶数番号の位置のみのデータとなる。この方式では残ったR、G、Bの組は間引き前と変わらないため、色再現性がよい。

## i

と比較すると R、G、B の組が同じピクセルは存在しないが、間引き後のデータ

【0 1 0 2】

であることを前提としているため、図 1 1 (a) に示したような視差像切替ピッ

【0 1 0 3】

像を並べて1枚の画像を構成して伝送記録する際に必要となる情報である。

【0 1 0 4】

配置を説明するための概念図である。

【0 1 0 5】

合、図13(a)に示すように左目用画像を左側に、右目用画像を右側に配置す

【0 1 0 6】

する場合、図 13 (c) に示すように左目用画像を上、右目用画像を下に配置

## 【0107】

したがって、複数の視差像が左右に並んでいるのか上下に並んでいるのか、また、左目用画像が左右あるいは上下のどちら側にあるのかを示す情報を記述することによりこれらを区別する。なお、視点数（視差像の数）は2には限定されない。

## 【0108】

また、間引き方向と画像を並べる方向とは独立して考えることができる。すなわち、水平方向に間引いた画像であっても図13（e）に示すように上下に並べることも可能である。逆に、間引き方向と画像を並べる方向を連動させることにすれば、どちらかの情報を省略することが可能になる。

## 【0109】

ところで、先に説明した間引き方向の情報は左目用画像、右目用画像それぞれに対して独立に設定してもよい。図25（a）に示した3次元表示制御情報の例では、左目用画像間引き方向として間引きなし、右目用画像間引き方向として水平方向と記述している。このような場合、左目用画像と右目用画像を横に並べた画像は図25（b）に示すようになり、左目用画像と右目用画像の大きさが異なる。このようにすることにより、2次元画像のみが表示できる表示部を持つ画像データ再生装置と、3次元画像も表示可能な表示部を持つ画像データ再生装置のどちらにおいても良好な画像再生を行うことができる。すなわち、2次元画像のみが表示できる画像データ再生装置では、図25（b）に示す画像データを受け取った場合、左目用画像のみを表示することにより、間引きされていない高解像度の2次元画像を再生することができる。3次元画像が表示可能な画像データ再生装置では、図25（b）に示す画像データを受け取った場合、左目用画像を水平方向に間引いて右目用画像と同じ解像度にした後で3次元表示用のデータ変換を行うことにより、図13（a）に示したような画像データを受信した場合と同様の3次元表示を行うことができる。

## 【0110】

図4（a）における「反転の有無」は、複数の視差像を並べて1枚の画像を構成する際に、各視差像が反転しているかどうかを示すものである。



## 【0111】

図14は、このような各視差像を反転する構成を説明するための概念図である。

## 【0112】

図14(a)は、左目用画像61を左側に、右目用画像62を右側に単に並べた状態である。ここで、右目用画像62の左右を反転したとすると、図14(b)に示すようになる。画像を符号化して記録伝送する場合、類似した特徴を持つ領域は固まっていた方が、符号化効率が向上するケースがある。このため、図14(a)の画像を符号化するよりも図14(b)の画像を符号化した方が符号化効率が高くなることがある。図14(b)のような配置とした場合、再生装置200では右目用画像を再反転して元に戻すことが必要である。

## 【0113】

2つの視差像を左右に並べた場合に取り得る状態としては、反転なし、左側画像反転、右側画像反転、両画像反転の4つが考えられる。ここで、左側画像とは左右に並べられた2つの画像のうち、左側の画像であるという定義を用いる。したがって、図13(a)の並べ方をした場合、左側画像は左目用画像であるが、図13(b)の並べ方の場合は左側画像は右目用画像となる。なお、左側画像反転と記述する代わりに左目用画像反転と記述することも可能である。先に説明した画像配置の情報を用いることにより、左目用画像が左右どちらに配置されているかを知ることができるからである。

## 【0114】

以上説明したような「3次元表示制御情報」の各項目は、マルチメディア情報ファイルに対して、全てが必須というわけではなく、必要に応じて省略することが可能である。その場合は、どの項目が記載されているかがわかるように別途定めておけばよい。

## 【0115】

なお、図4(a)におけるオブジェクトIDは、この位置から情報オブジェクトの単位が始まることを示すとともに、この情報オブジェクトが3次元表示制御情報に関するものであることをも示す。すなわち、このようなオブジェクトID

は、マルチメディア情報ファイルが3次元画像制御情報を含む、すなわち3次元画像データを含むことを示す3次元識別情報としても機能する。

【0116】

一方、図18に示すように3次元画像制御情報オブジェクトにおけるオブジェクトIDとして汎用のIDを用いることもできる。この場合は、このIDは単にこの位置から情報オブジェクトの単位が始まることだけを示し、その情報オブジェクトに書かれている情報がどのような種類のものかを示す情報はそのオブジェクト内に別途設けられる。図18ではこの情報オブジェクトが3次元表示制御情報に関するものであることを示す情報として、3D-001という3次元識別情報が書かれている。この3D-001はあくまでも一例であり、任意の数字や文字列を3次元識別情報として使用することができる。

【0117】

上記の例では3次元識別情報は3次元画像データを含むことを示すために用いられているが、異なる3次元表示方式に対して異なる3次元識別情報を与えることにより、それらを区別することができる。例えば、パララクスバリア方式用のデータに対して3D-001、液晶シャッター方式用のデータに対して3D-002を3次元識別情報として与えてもよい。

【0118】

さらに、3次元識別情報は図19に示すように、それだけで1つの情報オブジェクトを構成してもよい。この場合、図22に示すようにマルチメディア情報ファイルが3次元識別情報41と3次元表示制御情報2を別オブジェクトとして保持してもよい。

【0119】

なお、マルチメディア情報ファイルが3次元画像データを含むことを示すために、3次元識別情報の代わりに専用の拡張子を用いることができる。例えば、通常の2次元画像データを含むマルチメディア情報ファイルに対して「jpg」という拡張子を用いる時、3次元画像データを含むマルチメディア情報ファイルに対して「3da」という拡張子を用いるようにすることにより、マルチメディア情報ファイルが3次元画像データを含んでいるかどうかを拡張子によって識別す

ることができる。また、異なる3次元表示方式に対して異なる拡張子を定めることにより、それらを区別することができる。例えば、パララクスバリア方式用のデータを含むマルチメディア情報ファイルに対して「3da」、液晶シャッター方式用のデータを含むマルチメディア情報ファイルに対して「3db」を拡張子として用いる。

#### 【0120】

拡張子によって3次元識別を行う利点は、ファイルの内部を解析することなく、そのファイルが3次元画像データを含んでいるかどうか、あるいはどのような3次元表示方式のデータを含んでいるかを判定できる点にある。例えば、ハードディスク上に多くのマルチメディア情報ファイルが存在する時、自身の端末で再生可能なファイルがどれであるかを素早く見付けることができる。あるいはサーバ上に複数のマルチメディア情報ファイルが存在する時、2次元画像しか再生できない端末が3次元画像をダウンロードしないようにすることが可能になる。

#### 【0121】

一方、前述の3次元識別情報によって3次元識別を行う場合には、ファイルの中身を書き換えないう限りは3次元識別情報が保存されるので、重要な情報である3次元識別情報が容易に改変されにくいという利点がある。

#### 【0122】

ところで、画像を表示する表示部は2次元表示と3次元表示の切り替えが可能なものを使うことができる。すなわち、図23に示す画像データ再生装置における表示部44は、2次元表示、3次元表示の表示モード切り替え機能を有しており、これは自動で切り替え可能な表示手段であっても良い。図3の画像データ再生装置と共通の部分については説明を省略する。図23の画像データ再生装置は、図18に示すように3次元識別情報が3次元表示制御情報と同じオブジェクトに含まれる場合に対応するものであり、3次元表示制御情報解析部25が3次元識別情報の有無を解析し、その有無に従って表示部44の表示モードを切り替える。すなわち、ここでは3次元表示制御情報解析部25がファイル種別判定も行っている。入力されたマルチメディア情報ファイルに3次元識別情報が含まれる場合、前記表示部44では3次元表示モードで表示し、3次元識別情報が含ま

れない場合は、表示部 44 では 2 次元表示モードで表示する。

【0123】

なお、表示部が 3 次元表示専用である場合は、3 次元識別情報を持たないファイルは再生しない、あるいは何らかの 2 次元／3 次元変換を行った上で表示を行うようにすることが可能である。また逆に表示部が 2 次元表示専用である場合は、3 次元識別情報を持つファイルは再生しない、あるいは何らかの 3 次元／2 次元変換を行った上で表示を行うようにすることも可能である。

【0124】

図 20 に示す画像データ再生装置は、図 22 に示すように 3 次元識別情報と 3 次元表示制御情報が別のオブジェクトとなっている場合に対応するものである。図 20 の画像データ再生装置においては、3 次元識別情報解析部 45 によってマルチメディア情報ファイルに 3 次元識別情報が含まれているかどうかを解析し、その有無に従って表示部 44 の表示モードが切り替わるような構成とする。すなわち、ここでは 3 次元識別情報解析部 45 がファイル種別判定の役割を担っている。

【0125】

前述のように拡張子によって 3 次元識別を行う場合には、この 2 次元表示、3 次元表示の切り替えは、拡張子を用いて行うことができる。図 24 に示す画像データ再生装置は拡張子によって 3 次元識別を行う場合の例であり、ファイル種別判定部 46 が拡張子を解析した結果により、表示部 44 の表示モードおよびデータ変換部 26 の変換方法を制御する。

【0126】

このように、3 次元識別情報はマルチメディア情報ファイルが 3 次元画像データを含むかどうかを判定するために用いられる。画像データの符号化形式は 2 次元画像であろうと 3 次元画像であろうと同じ形式を用いることができ、共通の復号器を用いることができるが、その場合、人間であれば復号された画像を見てそれが 2 次元画像として出力されるべきか 3 次元画像として出力されるべきかを判断することができるが、再生装置にはその区別がつかない。そのため、再生装置がそれを判定するのに 3 次元識別情報が必要となるのである。これは 2 次元画像

と3次元画像の区別のみならず、複数ある3次元表示形式のうちのどれが使われているかを判定する場合でも同様である。この判定結果により3次元表示モードと2次元表示モードを自動的に切り替えることが可能になる。

【0127】

また、図1(a)ではマルチメディア情報ファイルの中に3次元表示制御情報が1つだけ含まれているが、3次元画像データが動画像のように複数枚の画像から構成される場合は、各画像データの先頭に1つずつ3次元表示制御情報を付加するような形をとっても良い。或いは、3次元表示制御情報を3次元画像データ中の任意の位置に繰り返し格納するようにしてもよい。

【0128】

また、動画像を衛星、地上波、インターネットなどの伝送媒体を介し放送するような場合、視聴者が放送の途中から受信、視聴したり、チャンネルの切り替えを行う可能性があるため、3次元表示制御情報を先頭に1つだけ配置するのではなく、図21に示すように番組配列情報という形で定期的に放送コンテンツの中に挿入することが望ましい。ここで放送コンテンツとは、立体画像データや音声データ、これらの内容に関連したBMLデータなどが多重化された符号化データである。また、番組配列情報の中には画像データや音声データ、BMLデータなどの互いの関連を示す情報(同期情報)や著作権情報などが含まれ、3次元表示制御情報もここに格納される。なお、3次元表示制御情報は番組配列情報に含めるのではなく、繰り返し3次元画像データ(符号化データ)の中に直接多重化してもよい。このように放送コンテンツ中に3次元表示制御情報あるいは3次元識別情報を繰り返し挿入することにより、番組途中から再生を開始する場合であっても受信データが3次元画像であるかどうか、あるいは3次元画像の場合には3次元表示に必要なパラメータ情報を知ることができる。

【0129】

以下では、1つのマルチメディア情報ファイルの中に3次元画像データ、2次元画像データおよびページデータなどが、それぞれ少なくとも1つずつ含まれる場合について説明する。ここでページデータとはHTMLやBMLのようなページ記述言語で記述されたデータである。またページデータに基づいて罫線や表な

どを描画した画像をページ画像と呼ぶ。マルチメディア情報ファイルには、この他音楽データや他のデータが含まれても良いが、簡略化のため以下では説明を省略する。

#### 【0130】

このようなマルチメディア情報ファイルでは、含まれる画像データが2次元か3次元かを識別するための情報をファイル中に挿入する必要がある。以下にこれを実現する例を説明する。

#### 【0131】

図26は、2次元画像データ（画像データ（2D））と3次元画像データ（画像データ（3D））が混在するマルチメディア情報ファイルの構成を示す概念図である。

#### 【0132】

このようなマルチメディア情報ファイルは、ヘッダ情報および画像データ（3D）、画像データ（2D）、ページデータなどのマルチメディアデータから構成される。個々のマルチメディアデータは「モジュール」と呼ばれるブロックに格納される。ヘッダ情報には各モジュールを管理するための情報（ヘッダ補助情報）および各モジュールを再生するためのモジュール付加情報が含まれる。例えば、モジュール1のモジュール付加情報を「モジュール1付加情報」と呼ぶ。モジュール付加情報には画像データ、ページデータ等を区別する情報が含まれる。なお、画像データの場合は画像データを復号するのに用いられるヘッダ制御情報を、各モジュールの先頭に配置する。

#### 【0133】

図27は、画面上で、画面の原点を基準として、2次元画像（2D画像）と3次元画像（3D画像）とが配置される状態を示す概念図である。

#### 【0134】

ページデータ中には、図27に示すように、それぞれの画像データを画面上のどの位置にどのくらいの大きさで配置するかを示す配置情報なども含まれる。なお、画像の配置情報が別途定められている場合、ページデータ中に配置情報は必ずしも含まれない。

## 【0135】

再び、図26を参照して、ヘッダ情報に含まれる上記モジュール付加情報は、マルチメディア情報ファイルに含まれるモジュール数だけあり、各モジュール付加情報とモジュールは1対1に対応付けられる。モジュールに3次元画像データが格納される場合にのみ、既に説明した3次元画像表示制御情報が対応するモジュール付加情報に挿入される。すなわち、図26に示した例では、モジュールは、3個存在し、このうち、1番目のモジュールには2次元画像データが、2番目のモジュールには3次元画像データが、3番目のモジュールにはページデータがそれぞれ含まれる。ヘッダ情報中の2番目のモジュールに対応するモジュール付加情報には、3次元画像表示制御情報が挿入されている。

## 【0136】

このため、モジュール付加情報に上記3次元画像表示制御情報が含まれていれば、対応するモジュールは3次元画像データ、そうでなければ2次元画像データもしくはその他のデータと識別できる。図26に示した画面の例ではこのようにして2次元画像データと3次元画像データの識別が可能となる。

## 【0137】

モジュール付加情報の領域には、モジュール付加情報の実質的な内容を示すデータが含まれていなくとも良いものの、モジュール付加情報の領域そのものは必ず存在するものとする。モジュール付加情報の数とモジュール数が同一で、かつ格納順序も同一とすれば、これによりモジュール付加情報とモジュールとを正しく対応付けることができる。このため、各モジュール付加情報の先頭にはその領域の大きさを表すデータが挿入される。

## 【0138】

上記モジュール付加情報の大きさを表すデータは、複数のモジュール付加情報の先頭にまとめて挿入しても良い。また、大きさを表すデータの代わりに領域の境界として識別可能な所定パターンを各モジュール付加情報の間に配置し、これによって領域を確保しても良い。

## 【0139】

図28は、マルチメディア情報ファイルの別の構成を示す概念図である。図2

8に示す通り、ここでは先頭にデータサイズや種別などの情報を挿入したマルチメディアデータを複数まとめ、これを1つのモジュールとしている。モジュール付加情報はモジュールに対応するものであるため、モジュール付加情報に含めた情報とモジュール内の個々のマルチメディアデータとを対応させることはできない。そのため、図28では、複数のマルチメディアデータに加え、それらに対応する個々の付加情報を1つのモジュールにまとめている。個々のマルチメディアデータに対応する上記付加情報は、実質的な内容を示すデータが含まれていなくとも良いが、個々の領域そのものは必ず存在するものとする。上記付加情報の数とマルチメディア情報数が同一で、かつ格納順序も同一とすれば、個々のマルチメディアデータと付加情報を対応付けられる。

#### 【0140】

これによって、上記付加情報に3次元画像表示制御情報を含めることで2次元画像データと3次元画像データの識別が可能となる。

#### 【0141】

図29は、マルチメディア情報ファイルのさらに別の構成を示す概念図である。

#### 【0142】

すなわち、3次元画像表示制御情報にモジュール内のマルチメディアデータを指し示す識別子を含め、これにより画像データと前記3次元表示制御情報とを対応させるものである。図29(a)では、モジュール内の各マルチメディアデータに対して識別子番号を付与しておき、モジュール付加情報の領域に格納した3次元画像表示制御情報に、3次元画像データの識別子を含めている。このように構成することで、2次元画像データと3次元画像データの識別が可能となる。また、モジュール内に複数の3次元画像データが含まれる場合、図29(b)に示すように複数の3次元画像表示制御情報をモジュール付加情報領域に含めることで、モジュール内の2次元画像と3次元画像を識別することが可能となる。

#### 【0143】

図34は、マルチメディア情報ファイルのさらに別の構成を示す概念図である。



## 【0144】

すなわち、図34に示すように、3次元画像表示制御情報に複数の識別子を含めることで、2次元画像と3次元画像データとを識別することが可能である。

## 【0145】

なお、図29、図34においては、モジュールが1つの場合を例示しているが、モジュールはマルチメディア情報ファイルに複数含まれていても良い。この場合、複数のモジュールに含まれる3次元画像データを相互に識別可能なように識別子が付与されているものとする。

## 【0146】

ここで、1つのモジュール内に格納される画像データの全てが3次元画像データの場合、対応する3次元画像表示制御情報全てを格納する代わりに例えば識別子番号=0の3次元画像表示制御情報を1つだけ格納する形としても良い。すなわち、マルチメディアデータの識別子番号は1以上の整数と定義しておき、識別子番号=0はモジュール内の全画像が3次元画像であるとしておく。この場合、複数の3次元画像表示制御情報を格納しなくて済むため、全体の符号量が少なくなる。

## 【0147】

また、これまではマルチメディアデータに識別子を付与した例を説明したが、図26で示すように1モジュール=1マルチメディアデータの場合に、モジュールに識別子を付与しても良い。この場合、図26の「モジュール1付加情報」～「モジュール3付加情報」の部分を図29(a)の「モジュール1付加情報」の中身で置き換えることで、同様に2次元画像データと3次元画像データを識別することが可能となる。また、図26の「モジュール1付加情報」～「モジュール3付加情報」の部分を図34の「モジュール1付加情報」の中身で置き換えることで同様にマルチメディア情報ファイルに含まれる画像データが全て3次元画像データか否かを識別することが可能となる。

## 【0148】

なお、上記ではマルチメディア情報ファイルについて述べたが、本発明はファイルに限定されるものではなく、通信、放送などの伝送フォーマット、もしくは

他の目的に使用されるデータフォーマットにも適用可能なのは明らかである。

【0149】

図33は、画像データ記録装置100の別の構成を示すブロック図である。

すなわち、図33は、図2で説明した画像データ記録装置100のファイル生成部12の入力に2次元画像データの入力およびページデータの入力が追加されたものである。3次元表示制御情報生成部11は、図2と同一であるため、説明を省略する。

【0150】

ファイル生成部1256は、3次元表示制御情報と3次元画像データ、2次元画像データおよびページデータを受け取り、既に説明したモジュール付加情報を含むヘッダ情報を生成することによって、図26、28、29、34に示したようなマルチメディア情報ファイルを生成し出力する。なお、上記では入力として、3次元画像データ、2次元画像データおよびページデータの3つの場合を説明したが、入力は最低1つあれば良い。また、逆に3つ以上の入力があっても良い。

【0151】

このようにマルチメディア情報ファイルを構成することで、2次元画像データと3次元画像データが混在するマルチメディア情報を効率良く蓄積、伝送、管理することが可能となる。

【0152】

次に、図30は、前述した1つのマルチメディア情報ファイルの中に3次元画像データ、2次元画像データおよびその配置情報が含まれる場合の画像データ再生装置の構成を説明するための概略ブロック図である。

【0153】

図30に示す画像データ再生装置は、分離部50と、複数のデータ再生部23と、ページデータ復号部51と、制御情報解析部52と、スイッチ56、57と、2次元画像合成部53、3次元画像合成部55、2D/3D変換部54と、データ変換部26と表示部44とから成る。データ変換部26および表示部44については、図20に示す画像データ再生装置で既に説明しているため、説明を省

略する。

【0154】

分離部50は、入力された上記マルチメディア情報ファイルを分離し、ヘッダ情報は制御情報解析部52へ、画像データはデータ再生部23へ、ページデータはページデータ復号部51へ出力する。

【0155】

制御情報解析部52は、ヘッダ情報を解析し、各モジュール付加情報に3次元画像表示制御情報が含まれるか否かを判定し、その判定結果に応じてスイッチ56を2D側、もしくは3D側に倒す。また、3次元画像表示制御情報をデータ再生部23に入力する。

【0156】

データ再生部23は、3次元画像表示制御情報が入力されればその値を用いて3次元画像を再生し、そうでなければ2次元画像を再生する。

【0157】

ページデータ復号部51は、入力されたページデータを復号し、ページ画像を出力すると共に、それぞれの画像データの配置情報を解析し、2次元画像合成部及び3次元画像合成部へ出力する。なお、ページデータはマルチメディア情報ファイルに必須のものではない為、ページデータ復号部51は無くとも良い。この場合、ページデータに含まれる配置情報は別途定められる。

【0158】

2次元画像合成部53では、入力された配置情報を元に、ページ画像と上記再生された2次元画像の合成を行う。

【0159】

上記マルチメディアデータ情報が3次元画像を含む時、スイッチ57を2D／3D変換部側に倒し、表示部44は3次元表示を行い、3次元画像を含まない時、スイッチ57を表示部側に倒し、表示部44は2次元表示を行う。

【0160】

2D／3D変換部54は、上記合成された2次元画像データから3次元画像データを生成する。生成方法については後述する。

## 【0161】

3次元画像合成部55では、入力された配置情報を元に、上記3次元画像の合成を行う。

## 【0162】

図31は、2D/3D変換部54の動作を説明するための概念図である。図31に示すとおり、入力された2次元画像データは水平方向の解像度が半分になるように間引きかれる。該間引かれた画像を複製し2つの画像を生成し、一方を右画像、他方を左画像とする。以上では、水平方向の解像度を半分に間引きした例を説明したが、表示に必要となる3D画像データの解像度は画像データ再生装置が備える3D表示デバイスによって異なるため2D/3D変換部の動作はこれに限定されない。例えば、時分割方式では、奇数ラインのデータを用いて一方の画像が生成され、偶数ラインのデータを用いて他方の画像が生成される。

## 【0163】

前記ページデータ復号部51はページデータに文字情報が含まれる場合、文字情報に対応するフォントイメージをROMなどの記憶媒体から読み出し、これを展開してページ画像に貼り付ける。前記フォントイメージはビットマップデータであってもよいし、ベクトルデータであってもよい。

## 【0164】

図35(a)は図30のページデータ復号部51のより詳細なブロック図である。前記ページデータ復号部51はページデータを復号してページ画像を生成するページ生成部67およびフォントイメージを蓄積するフォントイメージ蓄積部68から構成される。ページ生成部67は分離部50から入力されたページデータを復号し、表や罫線などからなるページ画像を生成すると共に、ページデータ中で指定のフォントイメージをフォントイメージ蓄積部68から読み出して展開し、ページ画像に貼り付ける。

## 【0165】

図37は前記ページデータ復号部51と前記2D/3D変換部54を経て、前記フォントイメージ蓄積部68から読み出したフォントイメージがどのように変化するかを概念的に示したものである。既に説明したように前記2D/3D変換

部は入力された画像データの水平解像度を半分に間引き、これを複製することで立体画像を生成する。

#### 【0166】

ここで2D/3D変換部54で入力された2Dページデータの文字情報は図37に示すように、奇数列のみを用いて水平方向を半分にする間引き処理によりフォントの一部の線が消滅し、文字として解読できなくなってしまう場合がある。これを避けるため、前記フォントイメージ蓄積部から読み出されるフォントは、間引き処理を行ってもフォントの一部が消滅しないように構成しなければならない。このようなフォントイメージを以降3Dフォントと呼ぶことにする。3Dフォントは、前記のように間引き処理を行ってもフォントの一部が消滅したため文字として解読できなくならないという条件さえ満たせばゴシック体などの太いフォントをそのまま使用できる場合がある。また、明朝体など細いフォントに後述の特別の処理を施すことによっても生成することが出来る。

#### 【0167】

次に、図38、図39および図42を用いて3Dフォントを生成する方法を説明する。

#### 【0168】

図42は、3Dフォントを作成する方法を概念的に示したものである。同図に示すように一旦、水平方向を半分に縮小し、各ピクセルを水平方向に2回ずつ繰り返して拡大することで3Dフォントを生成できる。

#### 【0169】

図39は、3Dフォントの別の作成方法を説明する為の図である。同図（a）、（b）、（c）はそれぞれ前記縮小方法の別の例を示している。図中、白いマスはピクセルの値が0、黒いマスはピクセルの値が0以外の値k、灰色のマスはピクセルの値が0以外でk未満の値mであることを表す。また、同図（1）～（2）はそれぞれの縮小方法に対し、水平方向に隣り合う2ピクセルの値の組み合わせと、そこから縮小処理により生成されるピクセル値との関係を表している。

#### 【0170】

図39(a)に示す縮小方法は、前記2ピクセルのうち少なくとも一方がkである場合に縮小されたピクセルもkにする方法である。図42(a)がこの方法で縮小、拡大したフォントの例である。この方法によれば、文字を構成するピクセル全てが消滅しないように構成されている為、間引き時に奇数列もしくは偶数列の一方が削除されても他方が保存される。このため2D/3D変換処理を行っても文字の一部が欠けることを回避できる。

#### 【0171】

図39(b)に示す縮小方法は、縮小後のピクセル値として前記隣り合う2つのピクセル値の間の値を取る方法である。状態(1)では隣接する2ピクセルの値が両方とも0であるため縮小後のピクセルの値を0とする。隣接する2つのピクセル値のどちらか一方が0で、もう一方がkである状態(2)または状態(3)の場合は、縮小後のピクセルの値を0とkの間の値mとする。隣接する2つのピクセルの値が両方ともkである状態(4)ならば、縮小後のピクセル値もkとする。前記mが前記kよりも小さい為、フォントが太くなっているにもかかわらずフォントの線を見かけ上細くすることが可能となる。例えば、前記kが100の時、前記mの値として、例えば $m = k/2$ である50を用いれば良い。図42(b)がこの方法で縮小、拡大したフォントの例である。太さが1の時に $m = 2/k$ にすると、フォントが暗くなりすぎる時には、あらかじめフォントイメージ毎に太さtを指定しておき、図38に示すように太さが1に近い時、すなわちtが1に近い時にmがkに近づくような関数を用いても良い。

#### 【0172】

図39(c)に示す縮小方法は、状態(1)および(4)に関する変換は前記図39(b)に示す縮小方法と同じであるが、前記2画素の左側のピクセルの値のみがkである状態(2)の時にはmに、右側のピクセルの値のみがkである状態(3)の時にはnに、それぞれ縮小後のピクセルの値を決める方法である。ここで、nはmとは異なる0とkの間の値である。これにより、フォントイメージの見え方を前記図39(b)に示す方法よりも更に細かく制御できる。

#### 【0173】

これまでに説明した方法で2Dフォントから生成した3Dフォントや、1から

生成した 3 D フォントをあらかじめ図 3 5 ( b ) のフォントイメージ蓄積部 6 8 に備えて、3 D 表示時に 3 D フォントを選択して読み出しても良いが、フォントイメージを読み出す際に変換しても良い。

【 0 1 7 4 】

図 3 5 ( c ) は、フォントイメージを読み出す際に変換するように構成した場合のページデータ復号部の詳細な構成を示したブロック図である。このページデータ復号部は、図 3 5 ( b ) のページデータ復号部にフォント変換部 6 9 が加えられている。

【 0 1 7 5 】

ページ生成部は、ページデータを復号する際、フォントイメージ蓄積部から読み出した 2 D 表示用のフォントイメージから、前記フォント変換部 6 9 にて 3 D フォントに変換し、これを用いてページ画像を生成する。このように構成することにより、2 D、3 D 用のフォントイメージを別々に蓄積することなく、2 D 表示、3 D 表示のいずれも可能な装置の場合でも記憶領域を削減できる利点がある。

【 0 1 7 6 】

これまでの実施例では、図 4 0 ( a ) のように文字情報の復号・展開は図 3 0 のページデータ復号部 5 1 にて行ったが、図 4 0 ( b ) のように文字情報の展開をページデータ復号部 5 1 でする代わりに、2 D / 3 D 変換部 5 4 にて行う例を示す。これまでの実施例とはページデータ復号部 5 1 および 2 D / 3 D 変換部 5 4 の構成が異なる。ここでは図示しないがページデータ復号部 5 1 は図 3 5 の図示しないがページ生成部 6 7 のみで構成される。

【 0 1 7 7 】

図 3 6 の 2 D / 3 D 変換部は、入力されたページ画像を水平方向に縮小する間引き処理部 7 0 と、縮小されたページ画像から立体表示に必要な左右の画像を生成する左右画像複製部 7 1 および左右画像生成時に用いるフォントイメージを蓄積するフォントイメージ蓄積部 7 2 とフォントイメージを貼り付けるフォントイメージ貼付部 7 3 とから構成される。

【 0 1 7 8 】

間引き処理部70の動作はすでに2D/3D変換部の動作説明時に詳細に説明しているため、以後の説明は省略する。

【0179】

前記左右画像複製部は、間引きされたページ画像を複製することで左右の画像を生成し、合わせて入力された文字情報を復号し、右目用、左目用それぞれのフォントイメージを前記フォントイメージ蓄積部72から読み出して貼り付ける。なお、読み出されるフォントイメージは元のフォントイメージから前記間引き処理部70と同一の方法で間引かれたものである。

【0180】

右目用、左目用のフォントイメージを左右の画像それぞれに貼り付けることによって、左右のフォントの視差量を微妙に変えることが可能となり、3Dディスプレイ上で文字の飛び出しを制御することも可能である。

【0181】

図41は2D/3D変換部にてフォントを展開する場合の別の実施例を説明するための概念図である。

【0182】

図41(a)は、右目用もしくは左目用フォントイメージのいずれか一方のみを右画像、左画像に貼り付ける場合を表している。こうすることで、右もしくは左の一方にのみ文字情報が存在する為、輝度が高くなりすぎないという効果がある。

【0183】

また図41(b)に示すように、間引き処理を行っていないフォントイメージを右画像、左画像それぞれにあるいは一方に貼り付けても良い。この場合、フォントイメージの3D表示では文字の大きさが倍になるが、縮小を行わないので、細いフォントであってもそのまま使用でき、さらに縮小にかかわる処理が発生しないという利点がある。

【0184】

また、図41(c)に示すように、読み出された文字情報のピクセルの値を偶数列、奇数列毎に集めて、水平方向に半分に縮小したフォントを作成し、2D/



3D変換部でコピーした左右画像にそれぞれ貼り付けても良い。こうすることで間引きにより情報が削除されることなく、また輝度も保存できる。この場合、例えば左画像にフォントイメージの偶数列のみのデータを、右画像に奇数列のみのデータを貼り付ければ良い。

【0185】

また、右目用および左目用フォントイメージは同一のものであっても良い。この時貼り付けるフォントイメージは水平方向2分の1のものをフォント蓄積部に蓄積することによって、記憶容量を削減することもできる。両眼視差を調整し、フォントイメージの飛び出しを制御することも出来る。

【0186】

図32は、3次元画像データの合成時に配置情報がどのように使用されるかを示した概念図である。

【0187】

図32(a)に示すように、3次元画像データの配置情報が(X, Y)と指定される場合、3次元画像合成部55では、図32(b)に示すように左右の画像それぞれに対し、 $(X/2, Y)$ の位置に合成すれば良い。この座標変換方法は、先の場合と同様、画像データ再生装置が備える3次元(3D)デバイスによって異なるため、本実施例の記載はあくまでも一例である。

【0188】

また、表示部44が表示領域の所望の部分で2次元表示モードにできる場合は、2D/3D変換部54は不要であり、直接2次元画像データを表示部の2次元表示モードにした部分に入力すれば良い。

【0189】

以上のように画像データ再生装置を構成することで、2次元画像と3次元画像が混在したマルチメディア情報ファイルを適切に表示することができる。

【0190】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更

が含まれることが意図される。

【0191】

【発明の効果】

以上説明したとおり、本発明によれば、複数の2次元画像データと3次元画像データが1つのマルチメディア情報ファイルに含まれる場合でも、3次元画像データと共に、3次元画像データを表示するための3次元画像表示制御情報をマルチメディア情報ファイルとして記録または構成するので、3次元画像データに汎用性を持たせ、1種類のマルチメディア情報ファイルで様々な3次元表示方式に柔軟に対応することが可能となる。

【0192】

本発明のマルチメディア情報再生装置によれば、複数の2次元画像データと3次元画像データが1つのマルチメディア情報ファイルに含まれる場合でも、マルチメディア情報ファイル中に含まれる3次元画像表示制御情報を解析することにより、3次元画像データと2次元画像データを表示方法に合わせて適切に変換し、正しく表示することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態において生成されるマルチメディア情報ファイルの構造を示す図である。

【図2】 本実施の形態における画像データ記録装置100の構成を示すブロック図である。

【図3】 画像データ再生装置200の構成を説明するためのブロック図である。

【図4】 3次元表示制御情報2に記述する具体的な情報を説明するための概念図である。

【図5】 「視点数」および「視点位置」を説明するための概念図である。

【図6】 6眼式の場合において、視点位置と対応するストリームの記述の例を示す概念図である。

【図7】 左目用画像と右目用画像が同じストリームとなっている場合において、視点位置と対応するストリームの記述の例を示す概念図である。

【図 8】 「カメラ配置」の他の構成例を示す概念図である。

【図 9】 枠画像の構成を説明するための概念図である。

【図 10】 枠画像を表示させるために「枠画像データ」を供給する構成を説明するためのブロック図である。

【図 11】 パララクスバリア方式で用いる液晶パネルとパララクスバリアのスリットの位置関係を示す概念図である。

【図 12】 サンプリングパターンを説明するための概念図である。

【図 13】 1枚の画像を構成するために複数の視差像を並べる画像配置を説明するための概念図である。

【図 14】 各視差像を反転する構成を説明するための概念図である。

【図 15】 2眼式の代表的なものの1つである「時分割方式」を説明するための概念図である。

【図 16】 2眼式のもう1つの代表的な方式である「パララクスバリア方式」を説明するための概念図である。

【図 17】 「レンチキュラ方式」の記録データ形式の一例を示す概念図である。

【図 18】 3次元画像制御情報オブジェクトにおけるオブジェクトIDとして汎用のIDを用いる場合を示す図である。

【図 19】 3次元識別情報を示す図である。

【図 20】 画像データ再生装置の第1の変形例を示すブロック図である。

【図 21】 番組配列情報という形で定期的に放送コンテンツの中に挿入される3次元識別情報を示す図である。

【図 22】 マルチメディア情報ファイルの構成を示す図である。

【図 23】 画像データ再生装置の第2の変形例を示すブロック図である。

【図 24】 画像データ再生装置の第3の変形例を示すブロック図である。

【図 25】 3次元表示制御情報および左目用画像と右目用画像を横に並べた画像データを示す概念図である。

【図 26】 2次元画像データと3次元画像データが混在するマルチメディア情報ファイルの構成を示す概念図である。

【図 27】 画面上で、画面の原点を基準として、2次元画像（2D画像）と3次元画像（3D画像）とが配置される状態を示す概念図である。

【図 28】 マルチメディア情報ファイルの別の構成を示す概念図である。

【図 29】 マルチメディア情報ファイルのさらに別の構成を示す概念図である。

【図 30】 1つのマルチメディア情報ファイルの中に3次元画像データ、2次元画像データおよびその配置情報が含まれる場合の画像データ再生装置の構成を説明するための概略ブロック図である。

【図 31】 2D／3D変換部54の動作を説明するための概念図である。

【図 32】 3次元画像データの合成時に配置情報がどのように使用されるかを示した概念図である。

【図 33】 本実施の形態における画像データ記録装置100の別の構成を示すブロック図である。

【図 34】 マルチメディア情報ファイルのさらに別の構成を示す概念図である。

【図 35】 本実施の形態におけるページデータ復号部の詳細なブロック図である。

【図 36】 本実施の形態における2D／3D変換部の詳細なブロック図である。

【図 37】 フォントイメージを2D／3D変換する概念図である。

【図 38】 フォントの太さと輝度の関係の実施の一例を描画した図である。

【図 39】 隣接するピクセルの状態とそれらの変換例を表す図である。

【図 40】 本実施の一形態におけるフォントイメージの貼り付けの概念図である。

【図 41】 本実施の一形態におけるフォントイメージの貼り付けの概念図である。

【図 42】 3Dフォントを生成する手順の概念図である。

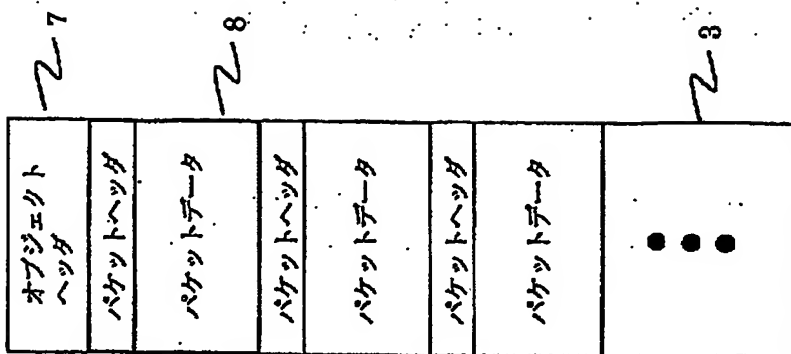
【符号の説明】

1 ヘッダ制御情報、2 3次元表示制御情報、3 3次元画像データ、11  
 3次元表示制御情報生成部、12 ファイル生成部、21 ファイル構造解析  
 部、22 ファイルヘッダ解析部、23 データ再生部、24 表示部、25  
 3次元表示制御情報解析部、26 データ変換部、27 枠画像付加制御部、2  
 8 枠画像格納メモリ、29 枠画像選択部、51 ページデータ復号部、52  
 制御情報解析部、53 2次元画像合成部、54 2D/3D変換部、55  
 3次元画像合成部、56 スイッチ、57 スイッチ、100 画像データ記録  
 装置、200 画像データ再生装置、67 ページ生成部、68 フォントイメ  
 ージ蓄積部、69 フォント変換部、70 間引き処理部、71 左右画像複製  
 部、72 フォントイメージ蓄積部。

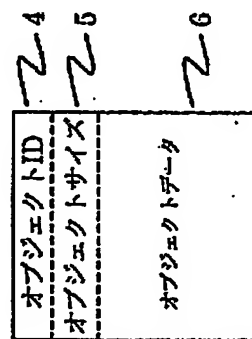
【書類名】

図面

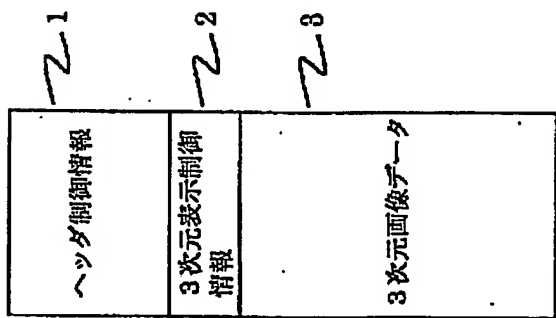
【図 1】



(c)



(b)

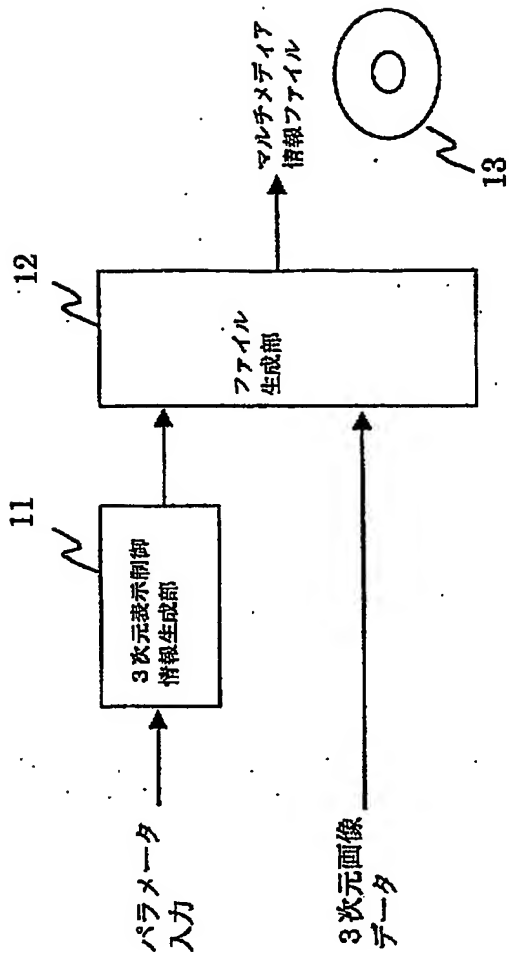


マルチメディア情報  
ファイル

(a)

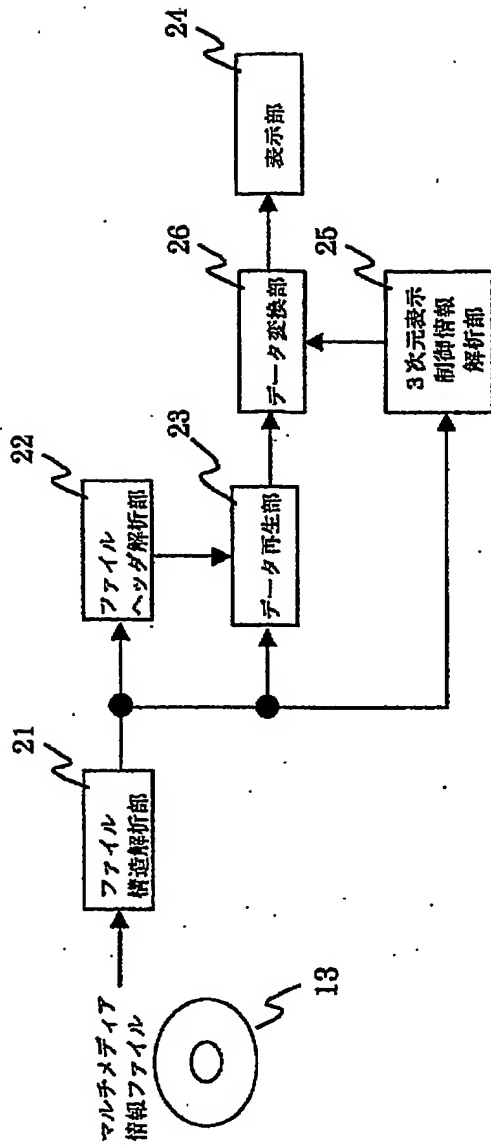
【図 2】

100



【図 3】

200

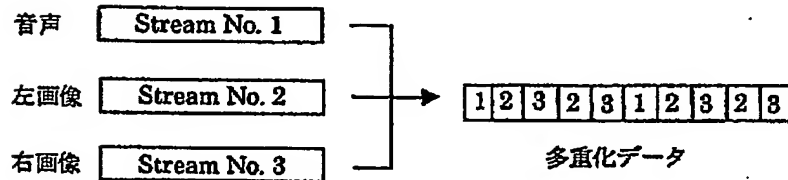




【図 4】

Object ID	: 3次元表示制御情報を示すID
Object Size	: この情報オブジェクトのサイズ
視点数	: 2
視点位置L	: stream No. 2
視点位置R	: stream No. 3
間引き方向	: 水平方向
カメラ配置	: 平行型
視差量シフト限度	: $\pm 16$ ピクセル
枠表示の有無	: 有り
枠画像データ	: パターン2
視差像切替ピッチ	: 1 サブピクセル
サンプリングパターン	: 解像度優先
画像配置	: 左右並置 (左目用画像→左側)
反転の有無	: 右側画像反転
	:

(a)

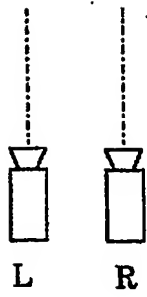


(b)

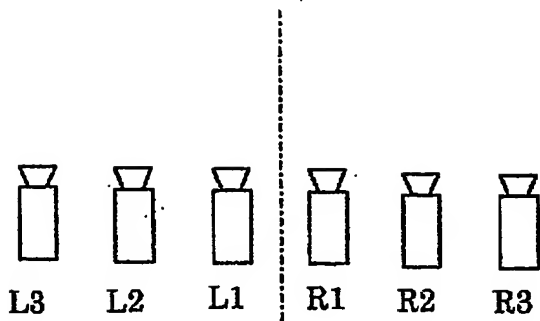
インデックス	意味
0	間引きなし
1	水平方向
2	垂直方向
3	水平・垂直方向

(c)

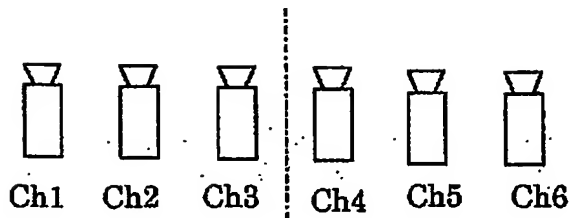
【図 5】



(a)



(b)



(c)

【図6】

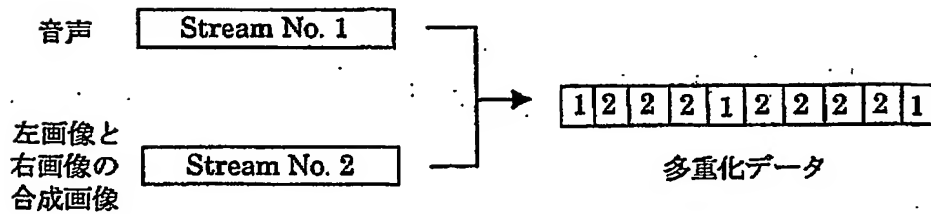
Object ID	:	3次元表示制御情報を示すID
Object Size	:	この情報オブジェクトのサイズ
視点数	:	6
視点位置1	:	stream No. 2
視点位置2	:	stream No. 3
視点位置3	:	stream No. 4
視点位置4	:	stream No. 5
視点位置5	:	stream No. 6
視点位置6	:	stream No. 7
間引き方向	:	水平方向

⋮

【図 7】

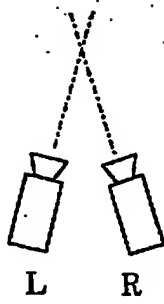
Object ID	:	3次元表示制御情報を示すID
Object Size	:	この情報オブジェクトのサイズ
視点数	:	2
視点位置L	:	stream No. 2
視点位置R	:	stream No. 2
間引き方向	:	水平方向
	:	

(a)

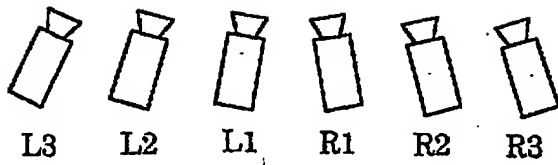


(b)

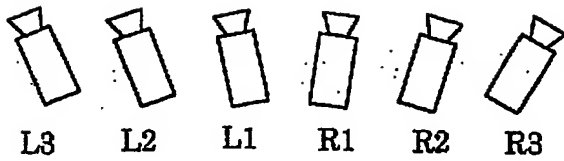
【図 8】



(a)

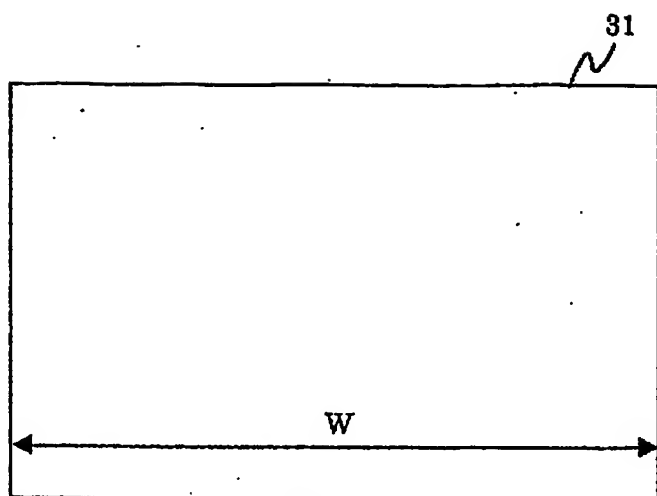


(b)

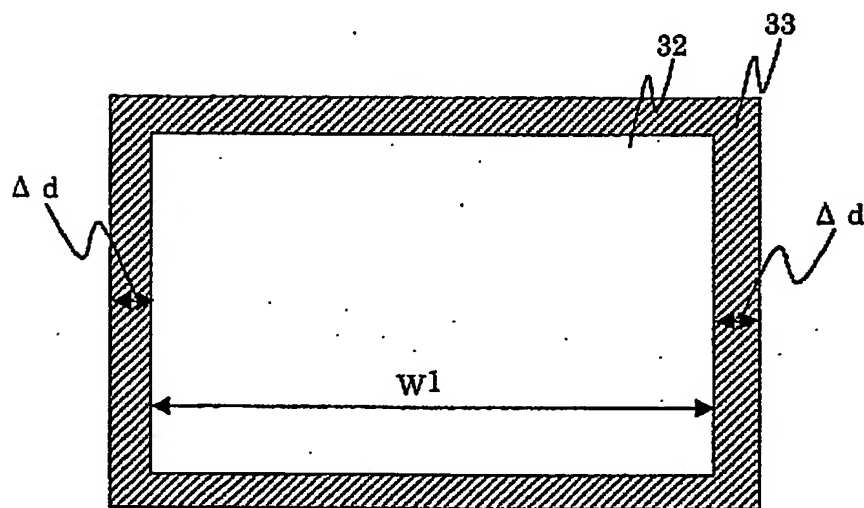


(c)

【图 9】

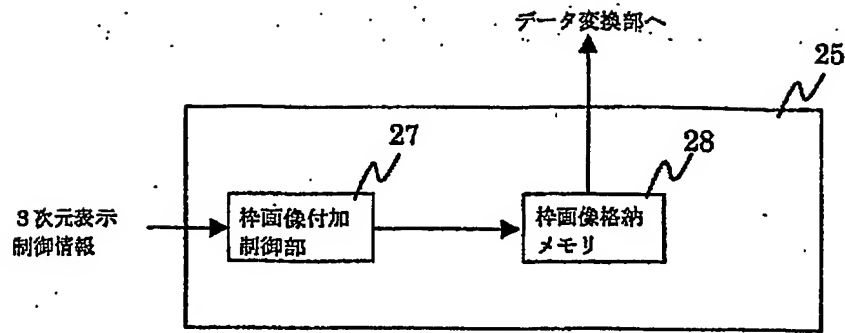


(a)

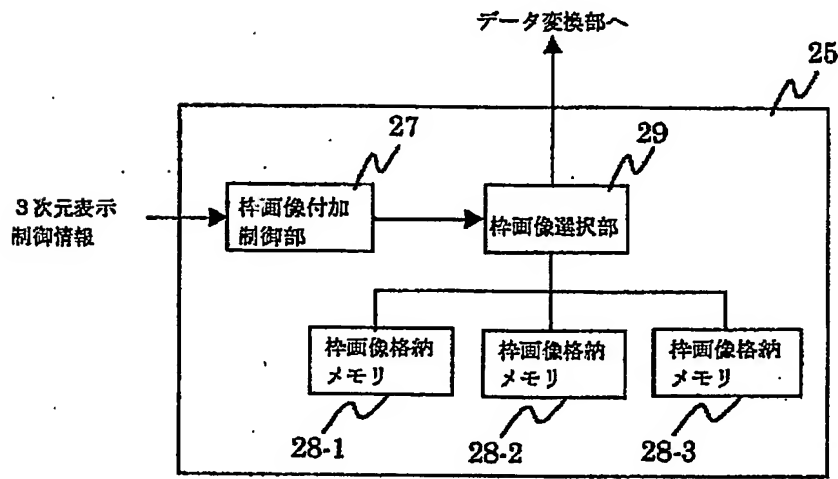


(b)

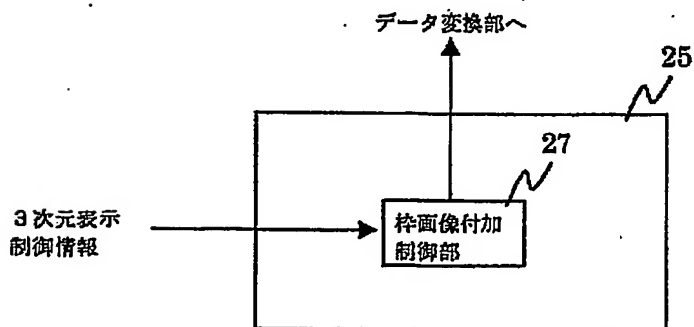
【図10】



(a)

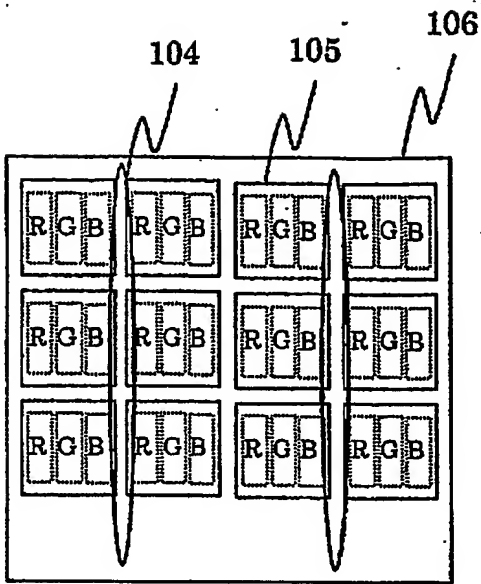


(b)

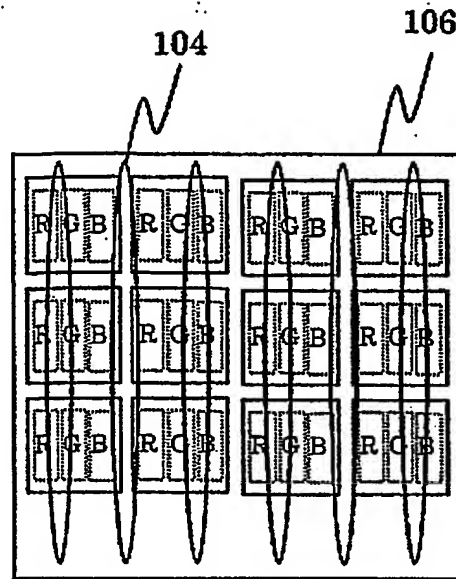


(c)

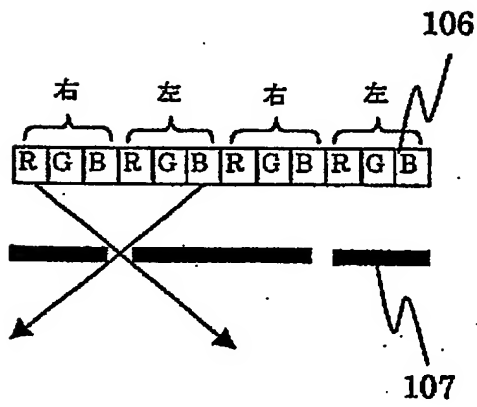
【図 11】



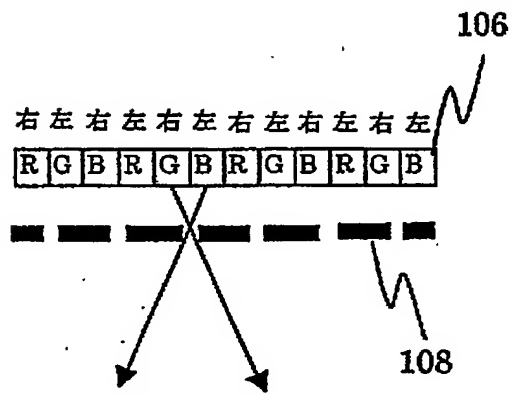
(a)



(c)



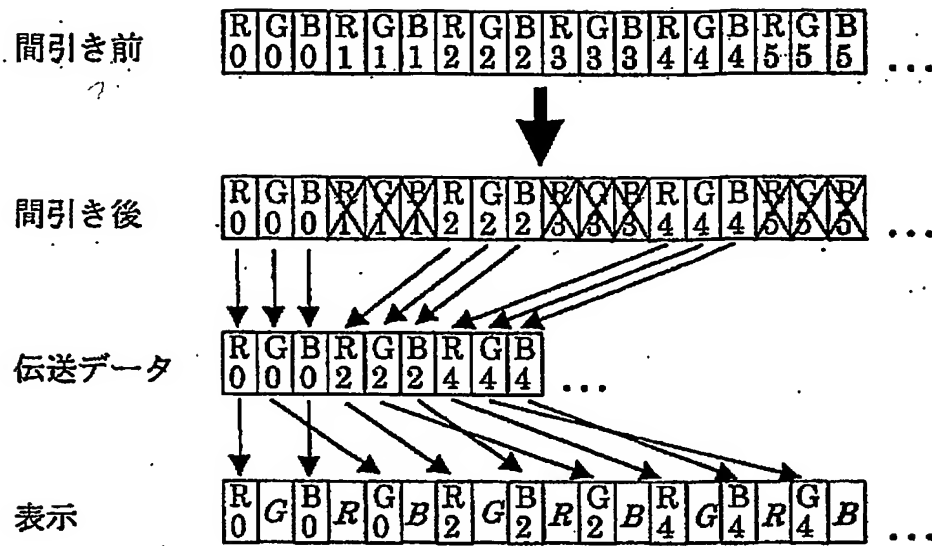
(b)



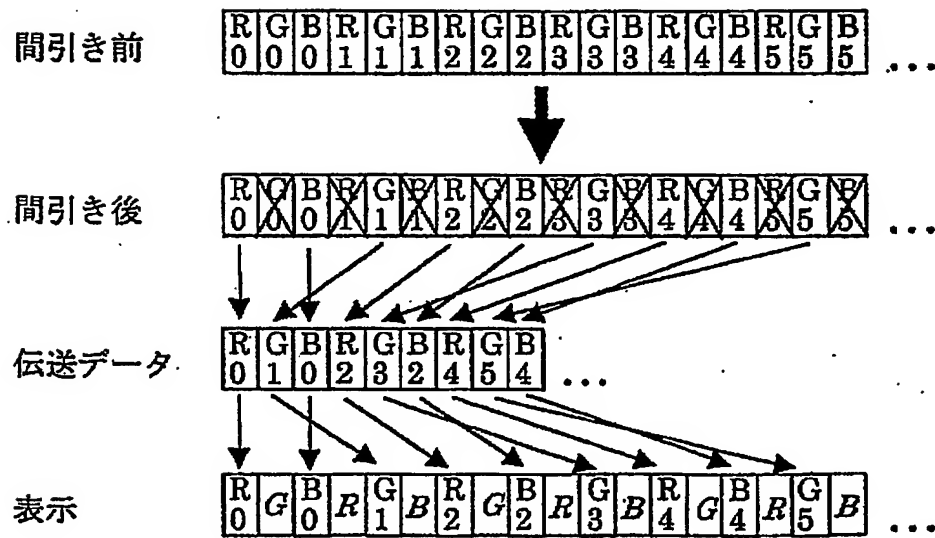
(d)



【図 12】

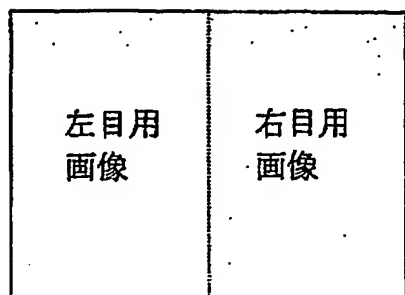


(a)

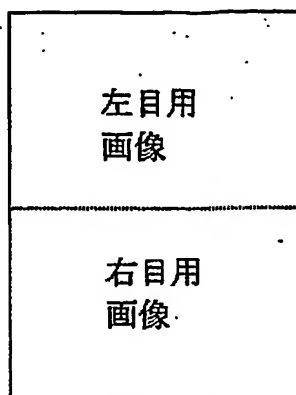


(b)

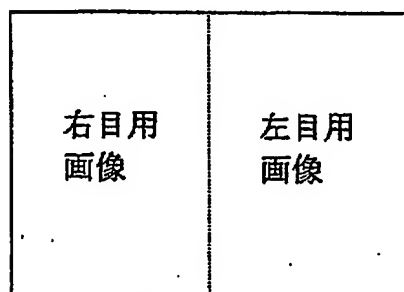
【図 13】



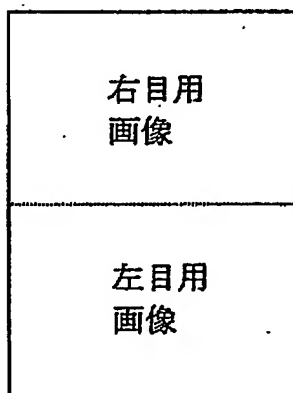
(a)



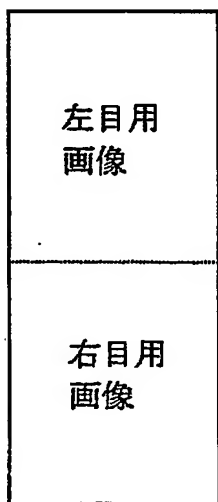
(c)



(b)

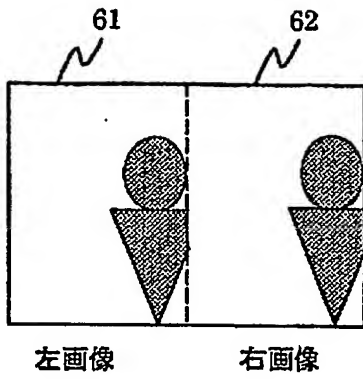


(d)

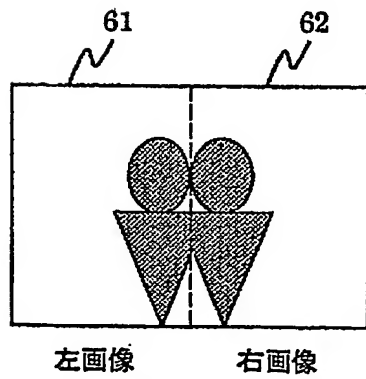


(e)

【図 1 4】

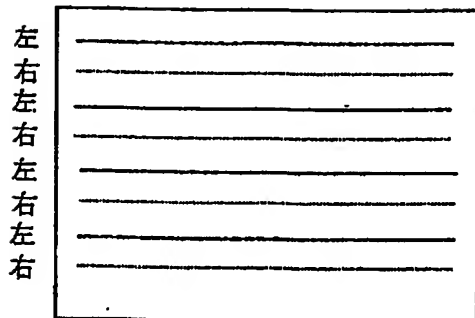


(a)

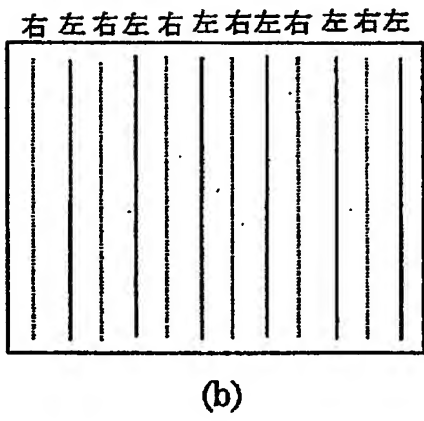
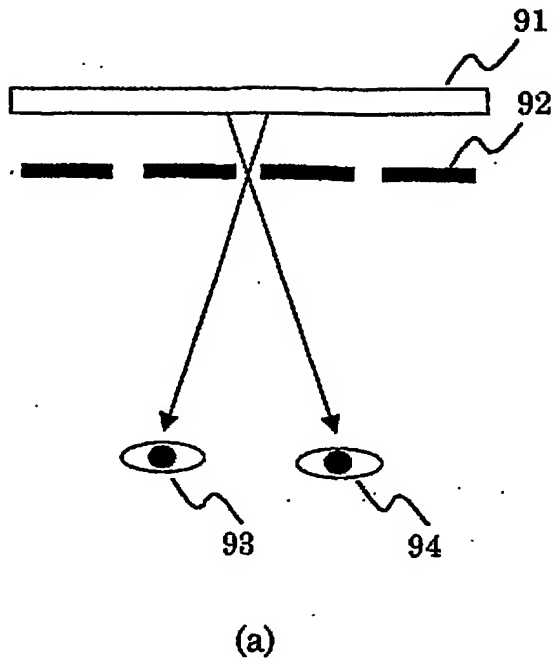


(b)

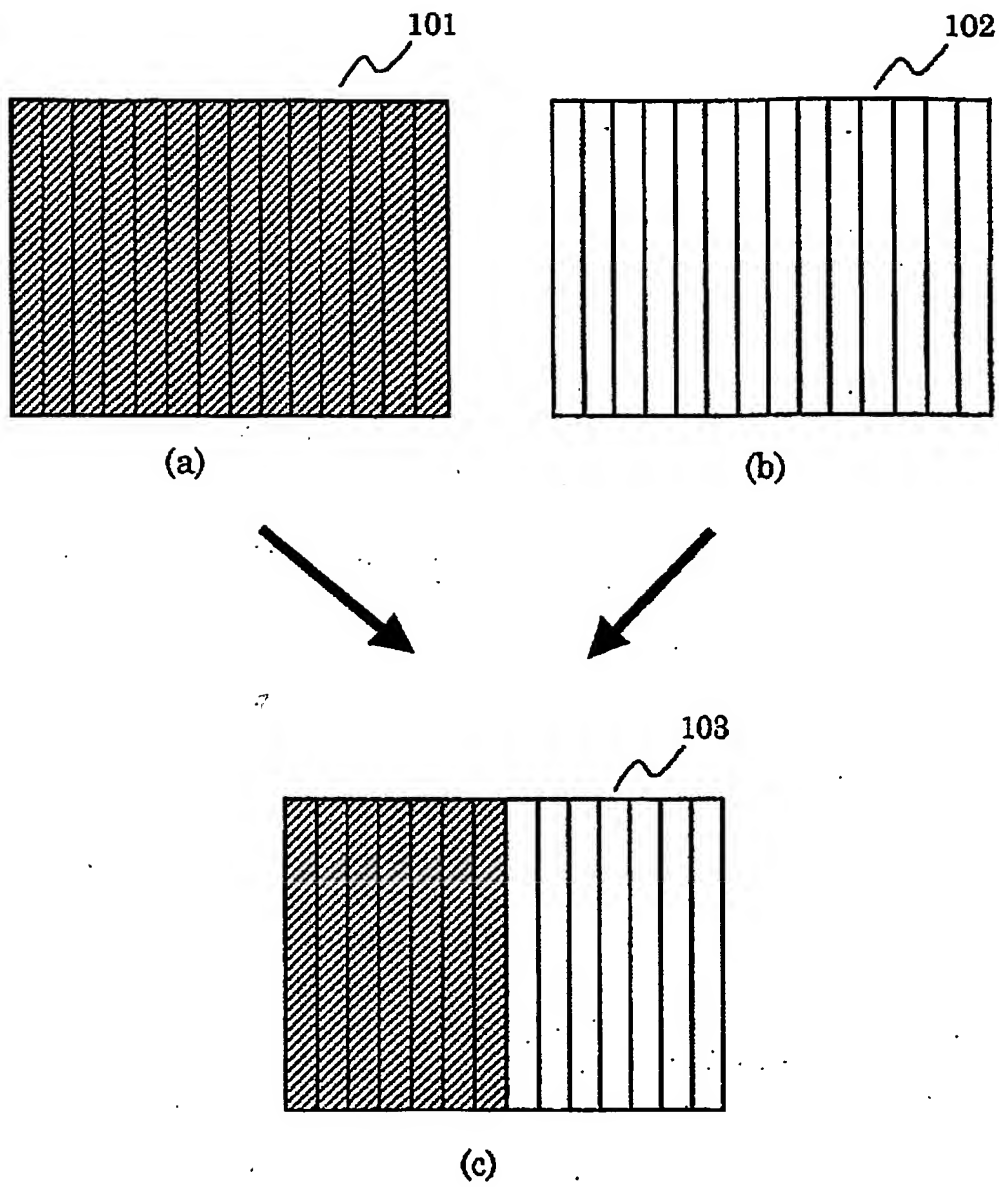
【図 1 5】



【図 1 6】



【图 1 7】



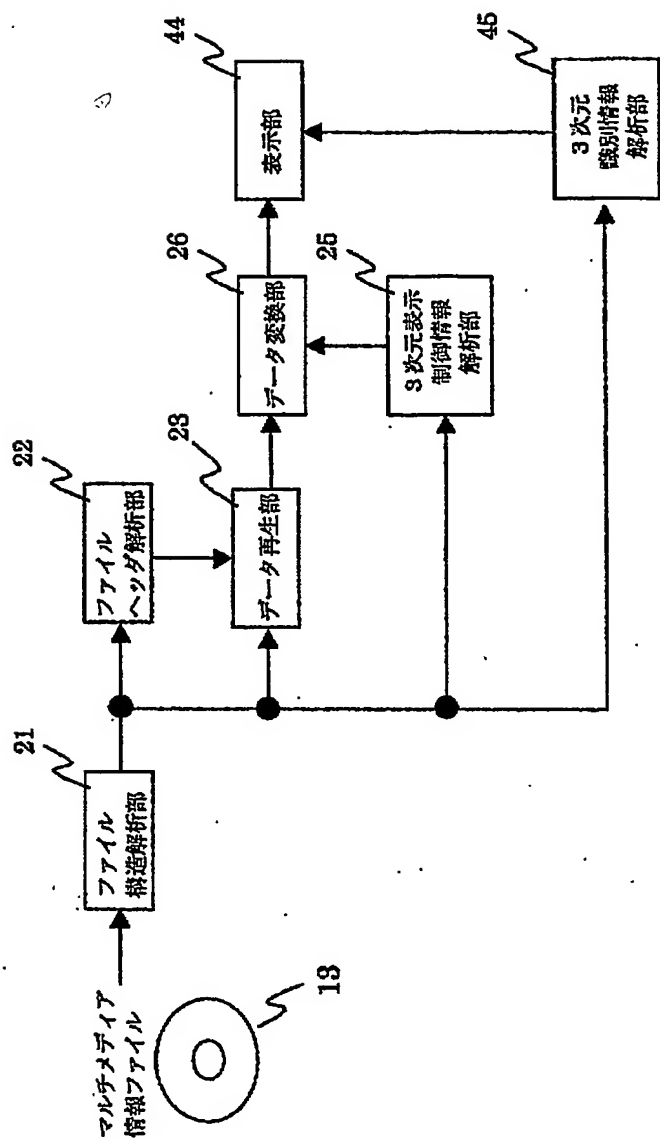
【図 18】

Object ID	: 汎用情報オブジェクト用 ID
Object Size	: この情報オブジェクトのサイズ
3次元識別情報	: 3D-001
視点数	: 2
視点位置L	: stream No. 2
視点位置R	: stream No. 3
間引き方向	: 水平方向
カメラ配置	: 平行型
視差量シフト限度	: ±16 ピクセル
枠表示の有無	: 有り
枠画像データ	: パターン2
視差像切替ピッチ	: 1 サブピクセル
サンプリングパターン	: 解像度優先
画像配置	: 左右並置 (左目用画像→左側)
反転の有無	: 右側画像反転
	: :

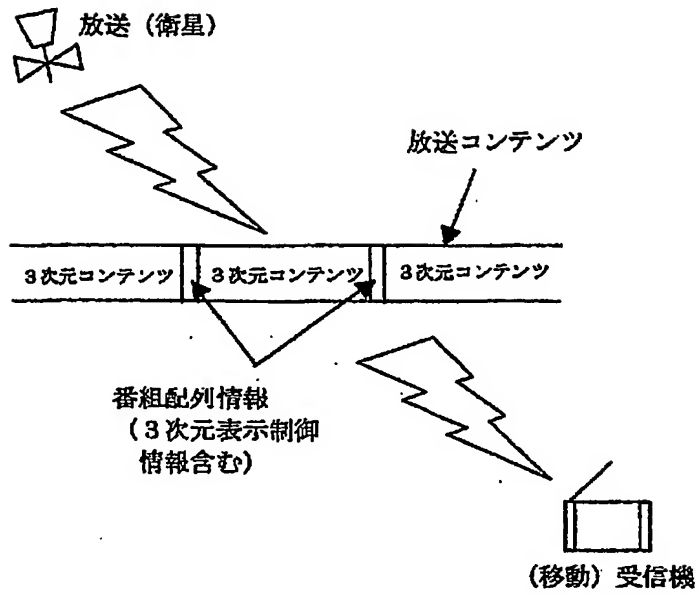
【図 19】

Object ID	: 汎用情報オブジェクト用 ID
Object Size	: この情報オブジェクトのサイズ
3次元識別情報	: 3D-001

【図 20】

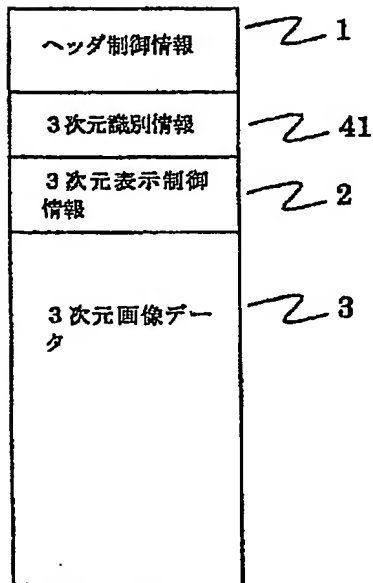


【図 2 1】



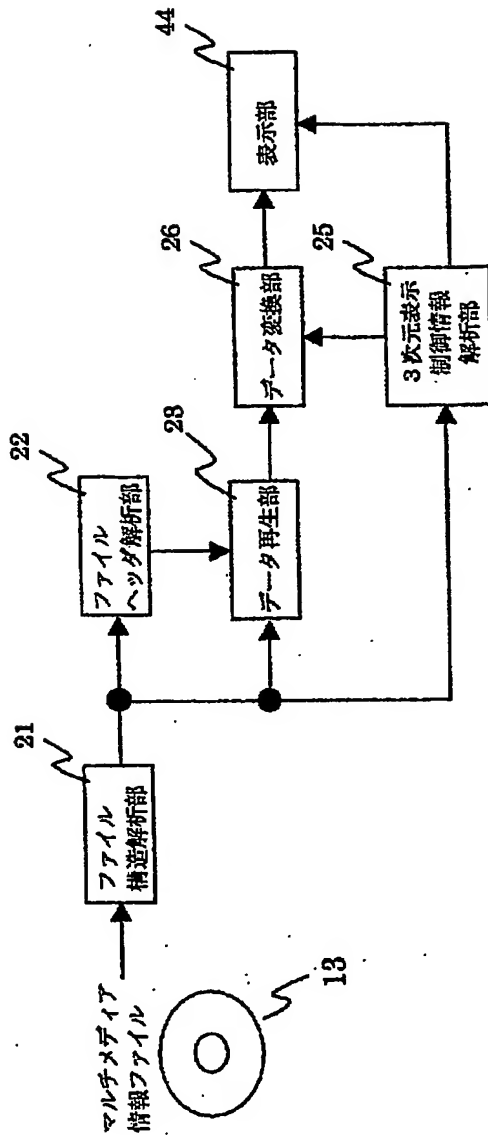
【図 2 2】

マルチメディア情報  
ファイル

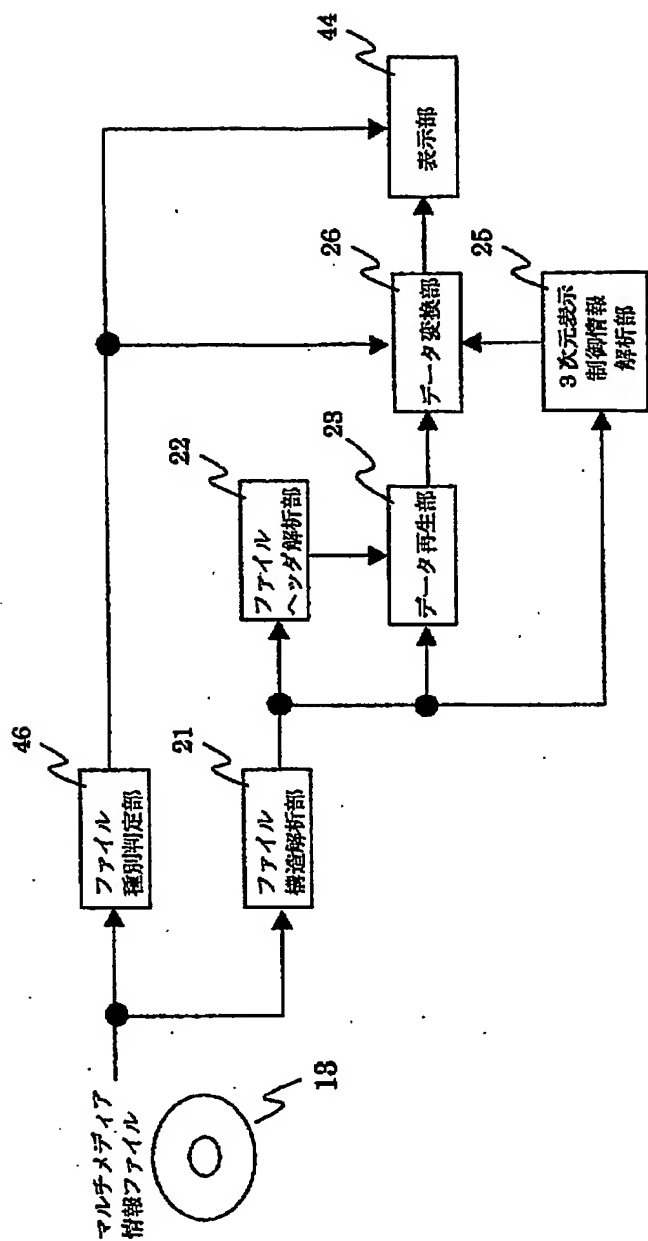




【図 23】



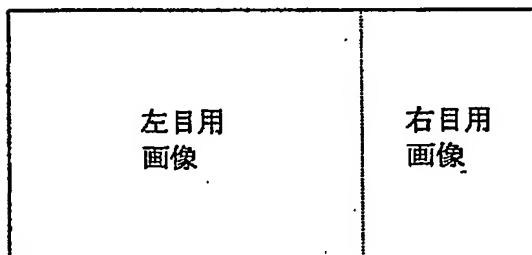
【図 24】



【図 25】

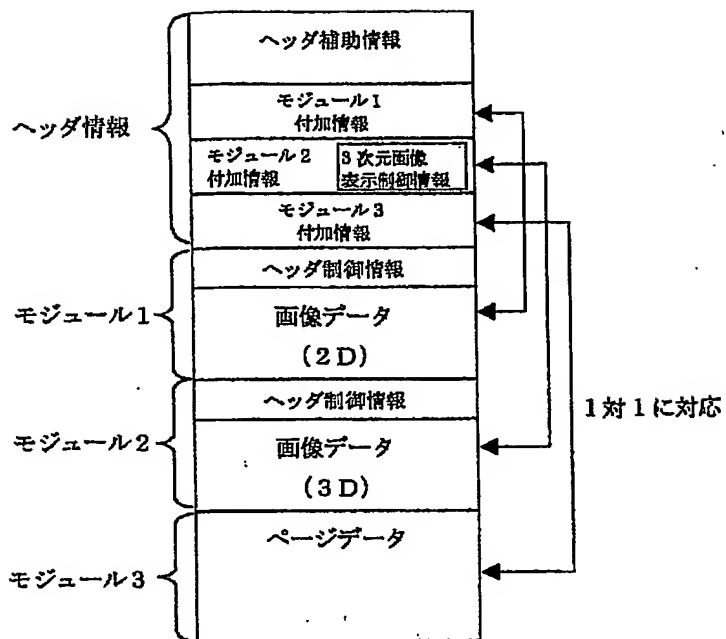
Object ID : 3次元表示制御情報を示す ID  
 Object Size : この情報オブジェクトのサイズ  
 視点数 : 2  
 視点位置 L : stream No. 2  
 視点位置 R : stream No. 3  
 左目用画像間引き方向 : 間引きなし  
 右目用画像間引き方向 : 水平方向  
 カメラ配置 : 平行型  
 視差量シフト限度 :  $\pm 16$  ピクセル  
 枠表示の有無 : 有り  
 枠画像データ : パターン 2  
 視差像切替ピッチ : 1 サブピクセル  
 サプリングパターン : 解像度優先  
 画像配置 : 左右並置 (左目用画像→左側)  
 反転の有無 : 右側画像反転

(a)

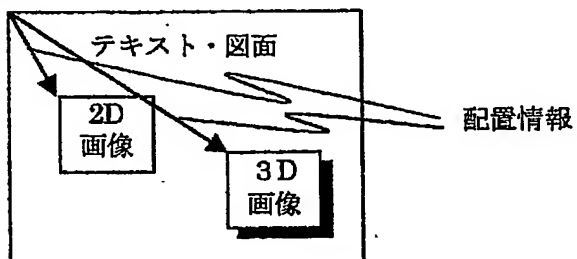


(b)

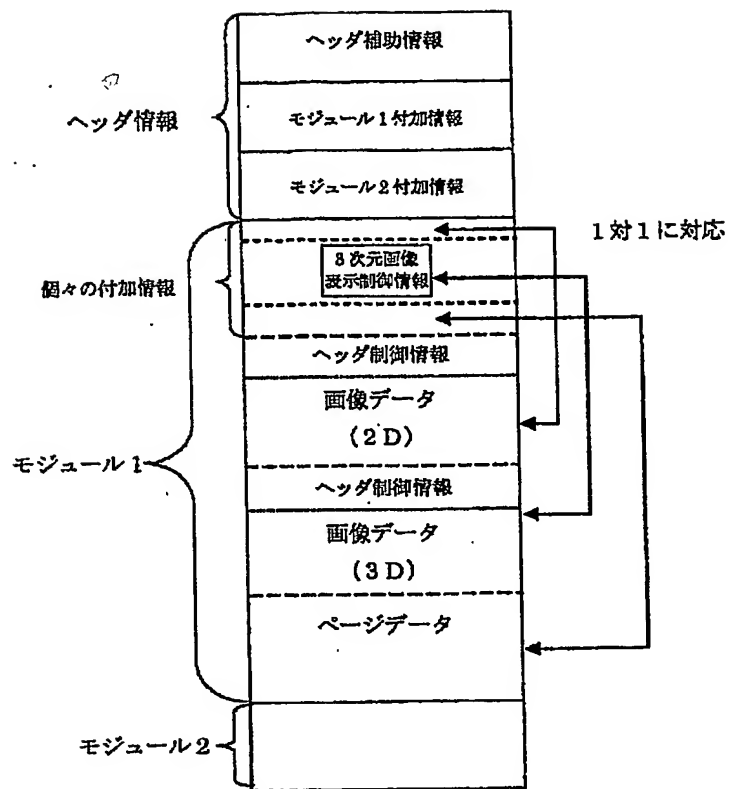
【図 26】



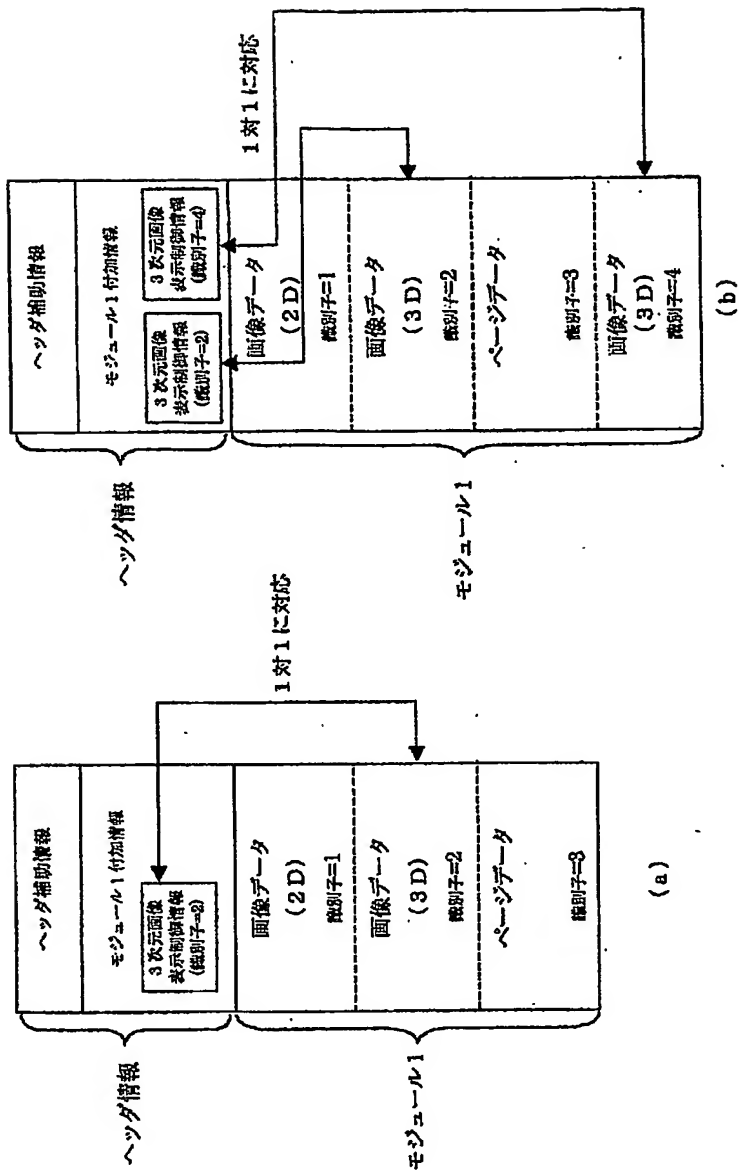
【図 27】



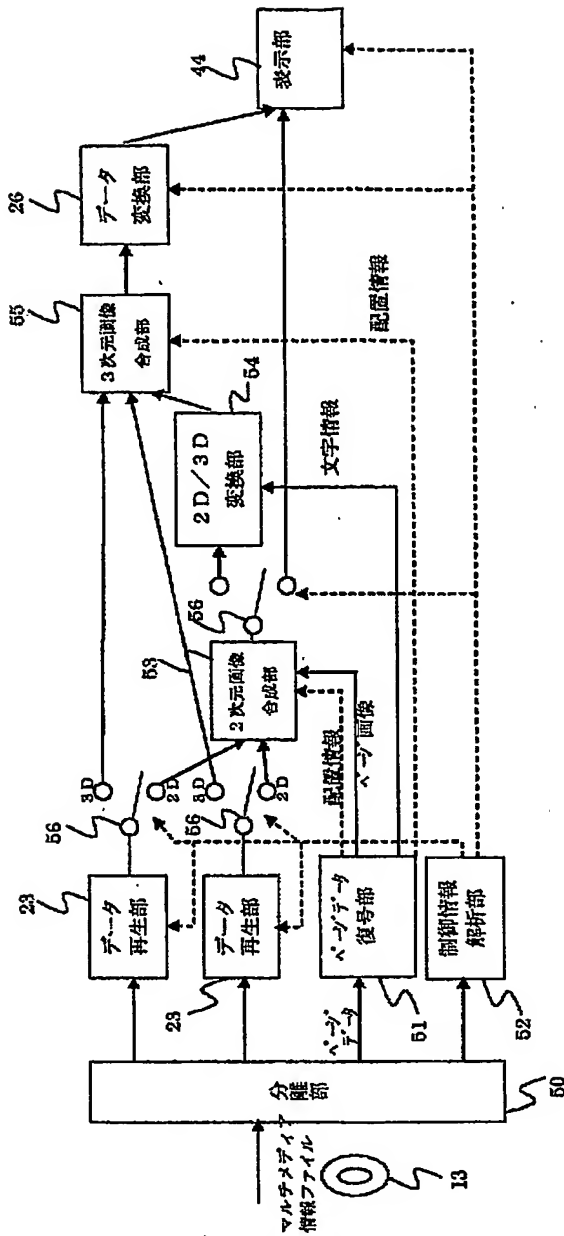
【図 28】



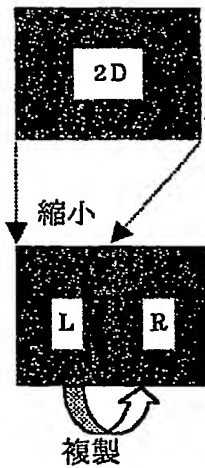
【図 29】



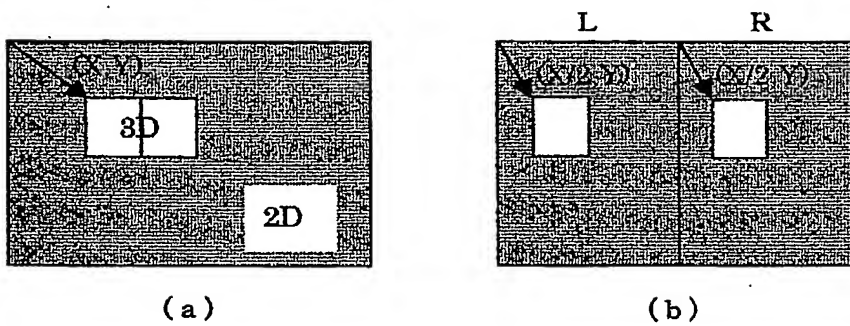
【図30】



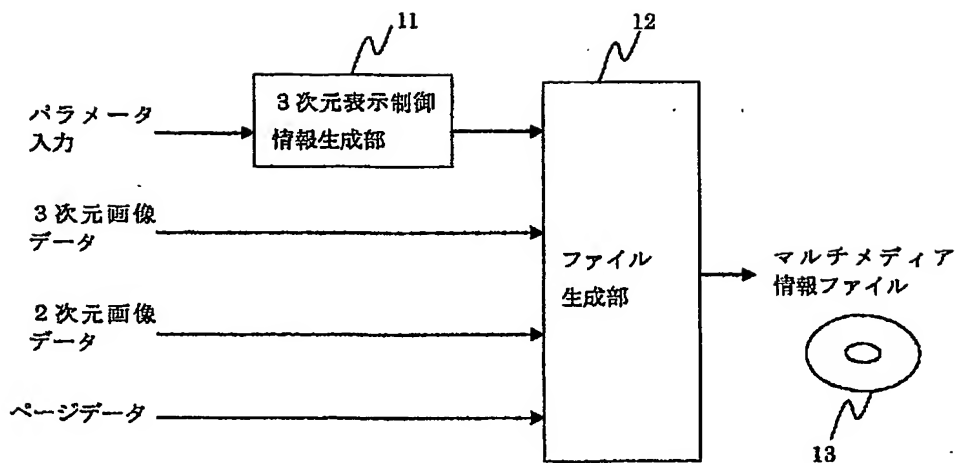
【図 3 1】



【図 3 2】



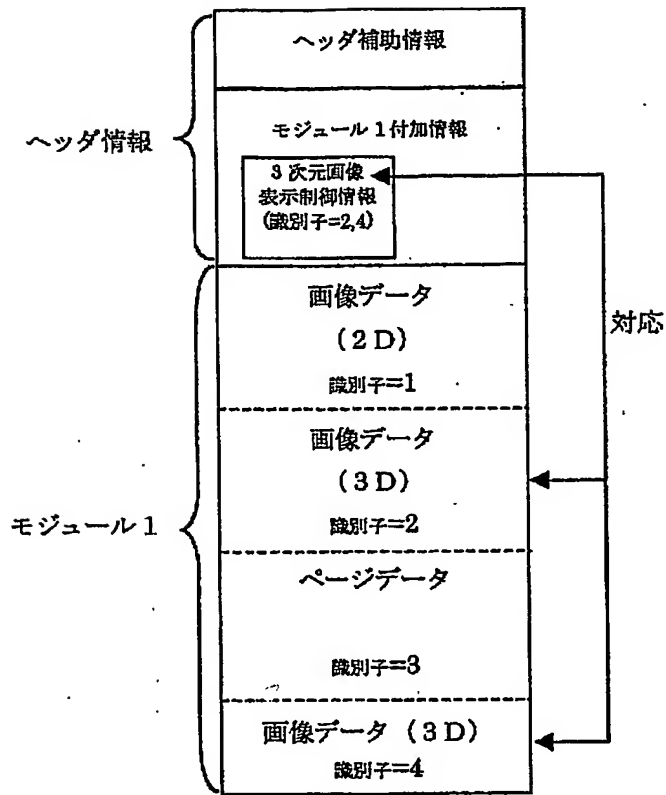
【図 3 3】



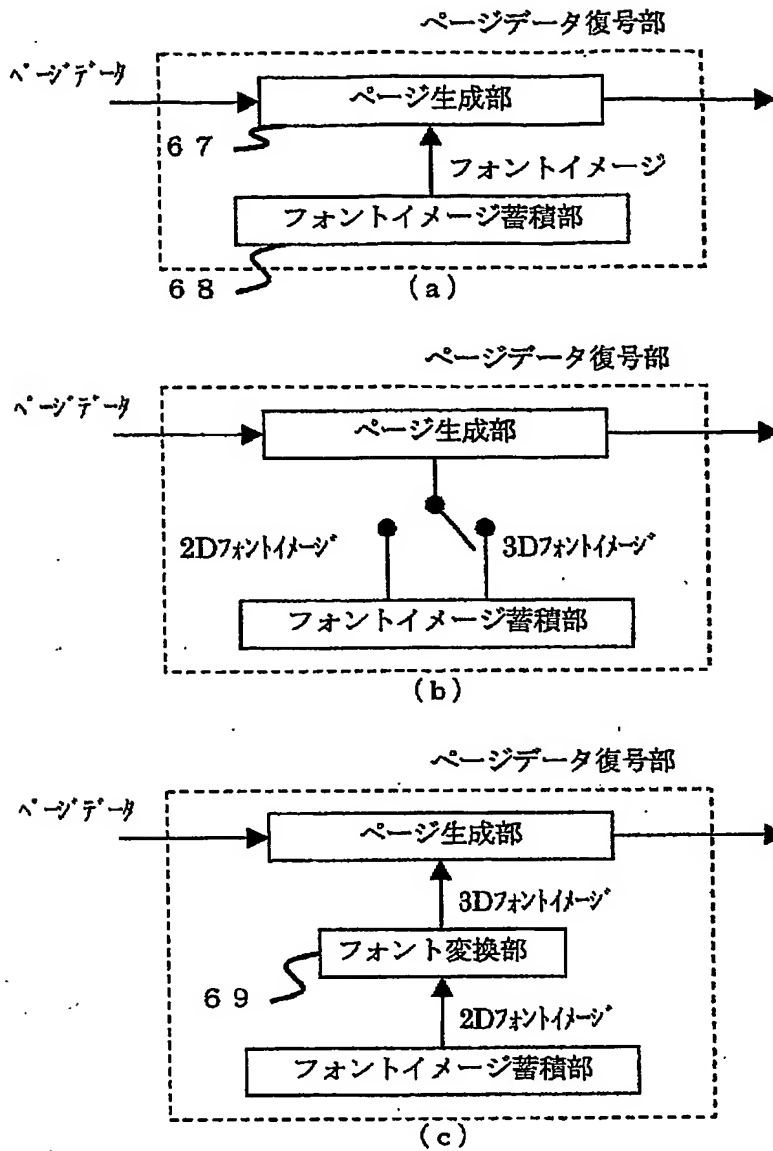
BEST AVAILABLE COPY



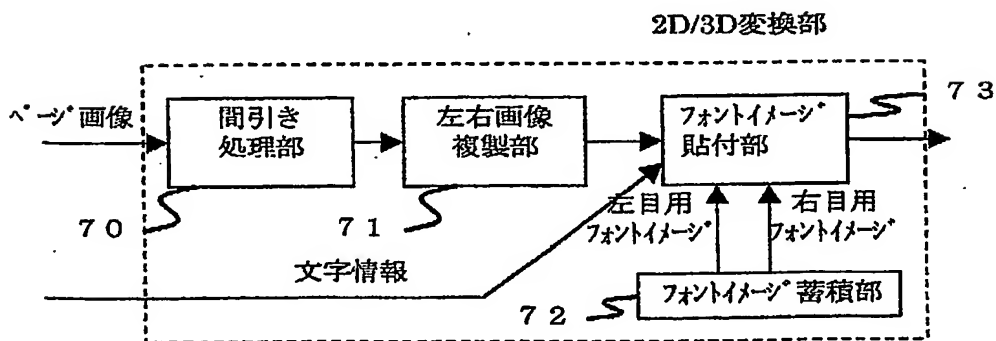
【図 3 4】



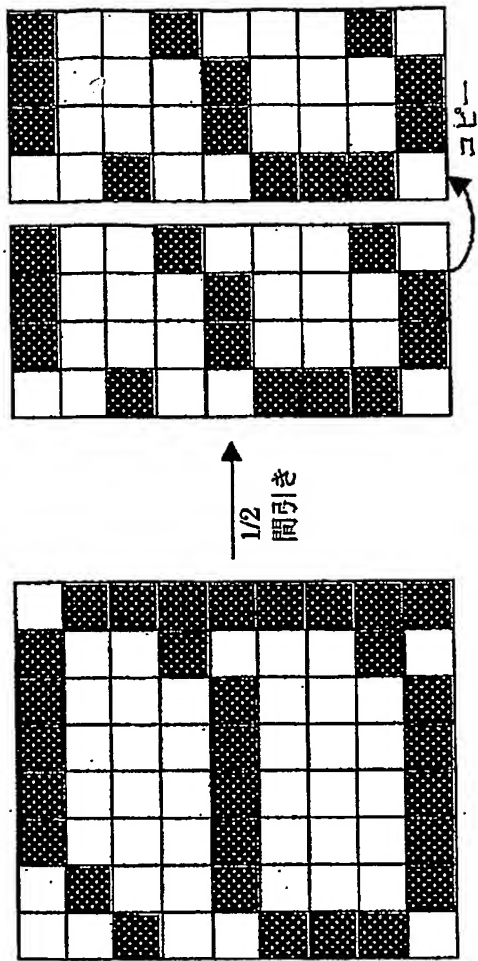
【図 3 5】



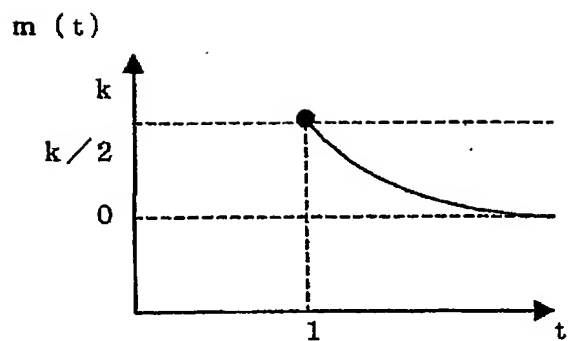
【図 3 6】



【図 37】

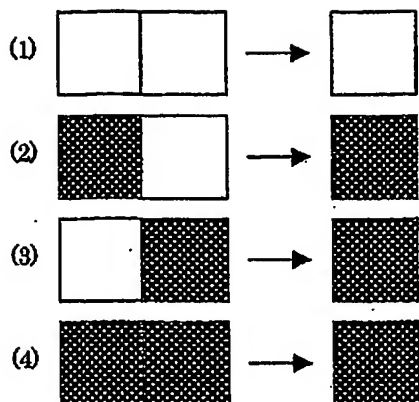


【図 38】

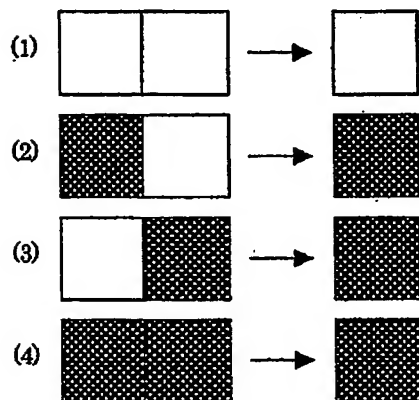


BEST AVAILABLE COPY

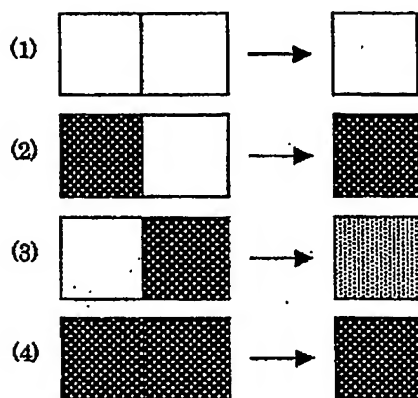
【図 3 9】



(a) 最大輝度



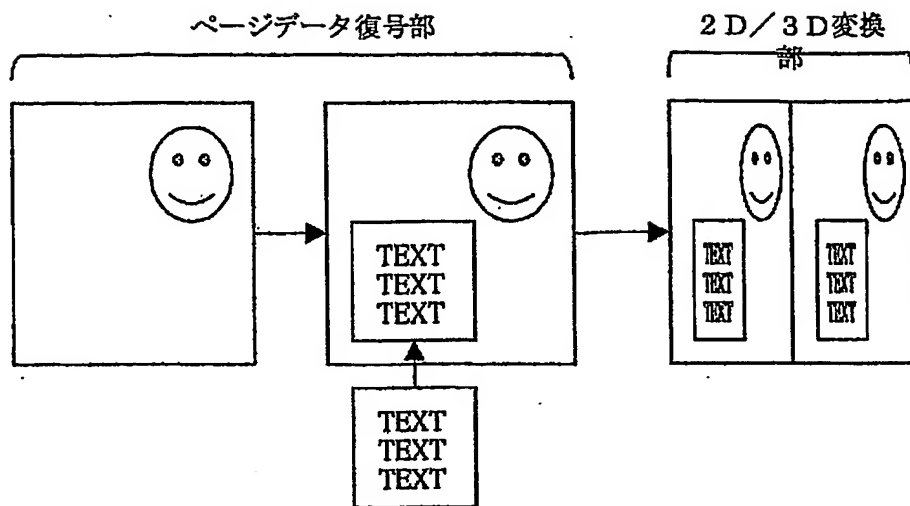
(b) 中間輝度



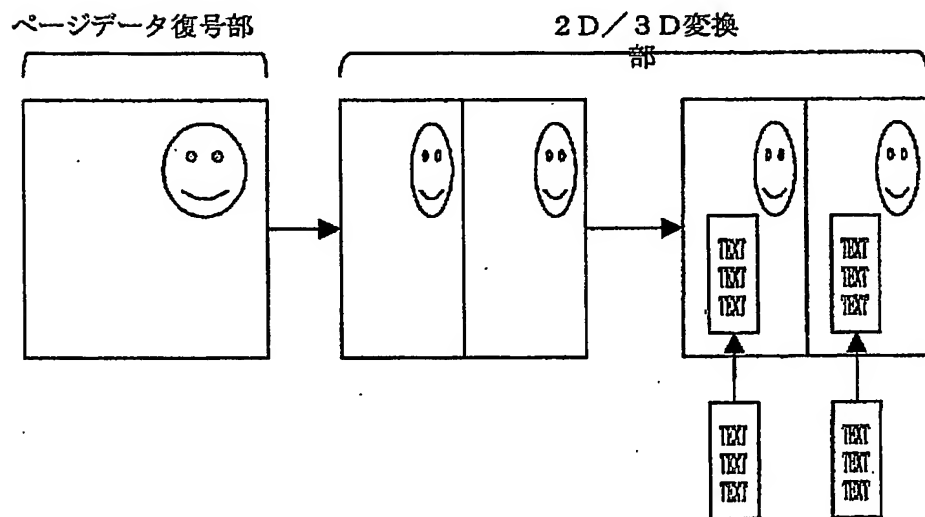
(c) 独立輝度

BEST AVAILABLE COPY

【図 40】

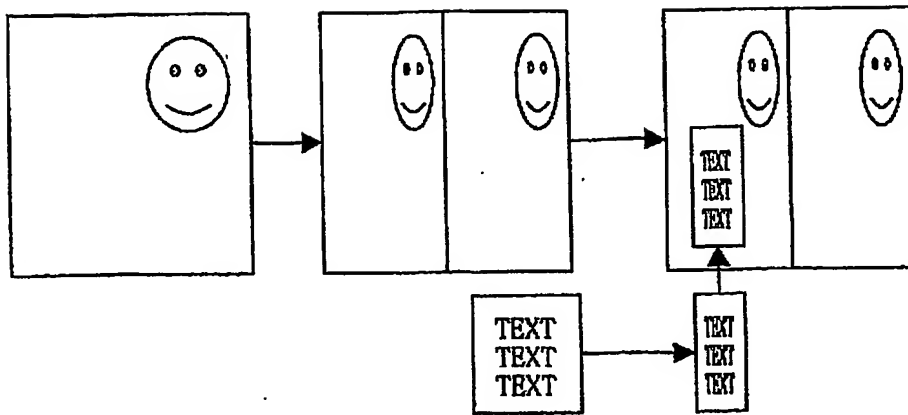


(a)

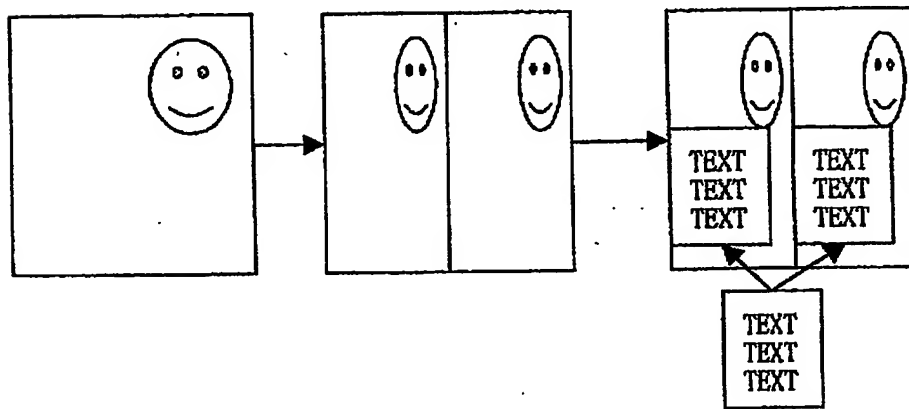


(b)

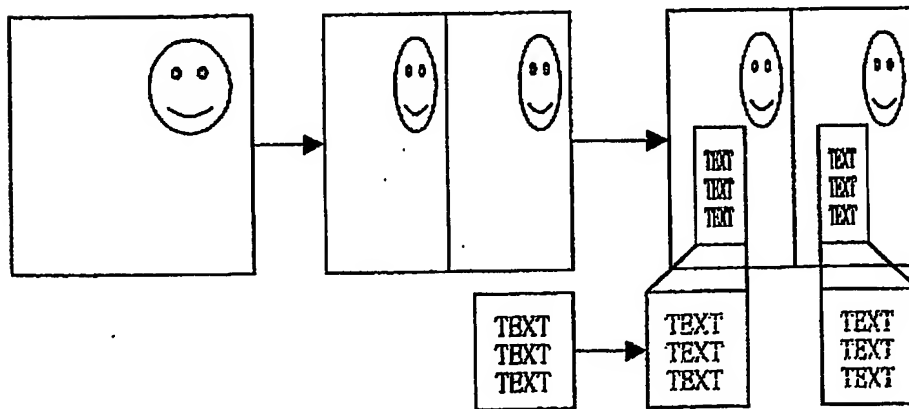
【図 4 1】



(a)

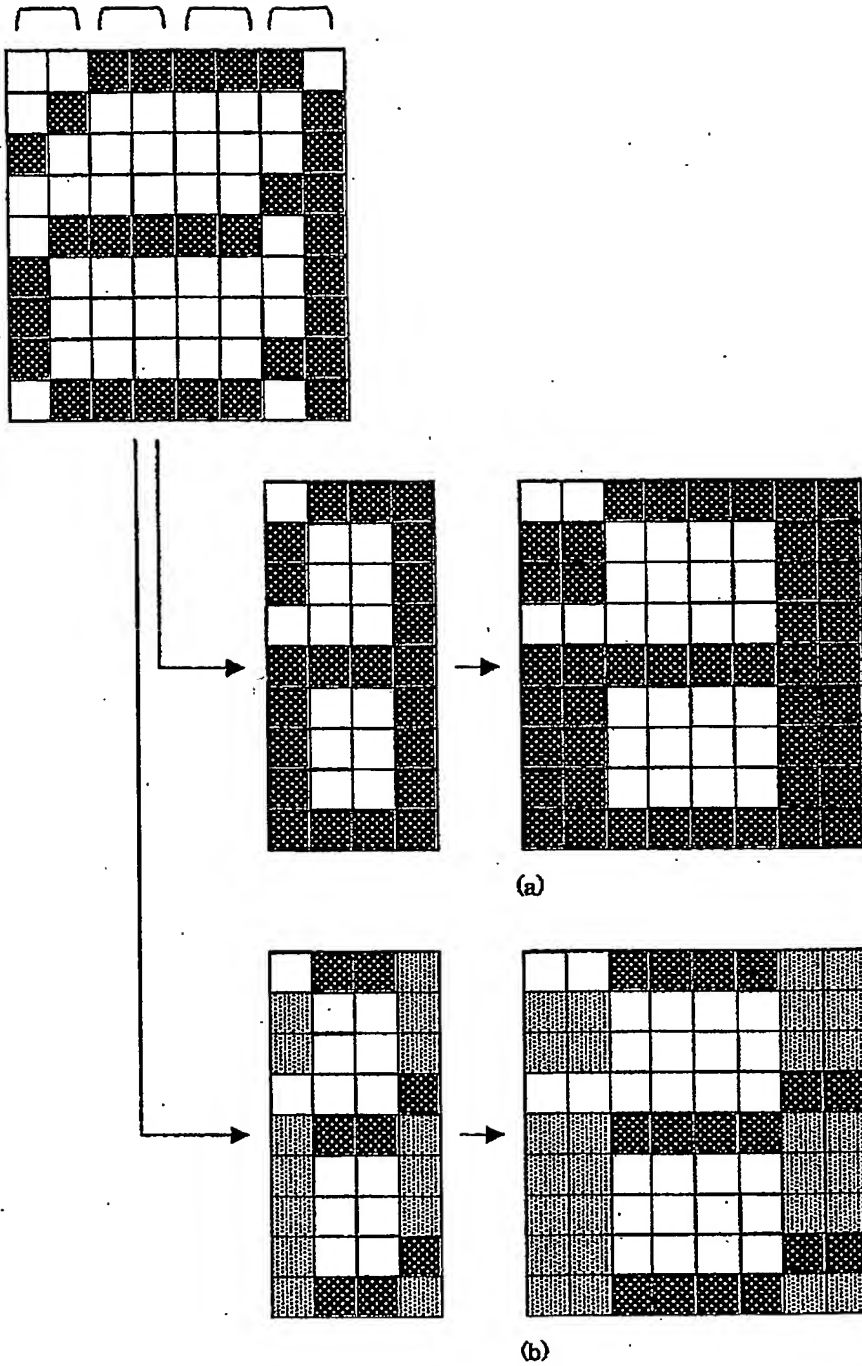


(b)



(c)

【図 4 2】



BEST AVAILABLE COPY

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 3次元表示のための画像データに汎用性を持たせたマルチメディア情報再生装置を提供する。

【解決手段】 3次元画像データを含むマルチメディア情報ファイルに、3次元画像データがどのような3次元表示方法を想定しているか、あるいはどのようなデータ形式で記録されているかなどを示す3次元表示制御情報2を付加し、3次元画像再生装置においては、上記3次元表示制御情報2から得られるデータ特性に応じた適切な変換処理を行って表示するようにすることにより、記録された3次元画像データ3に汎用性を持たせ、異なる3次元表示方式に対しても同じ3次元画像データを共通に利用できるようにする。

【選択図】 図1



出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000005049]

1. 変更年月日 1990年 8月29日  
[変更理由] 新規登録  
住 所 大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号  
氏 名 シャープ株式会社